
D&D
RACES ET CLASSES
AIDEDD.ORG
Supplément pour les
Basic Rules de D&D 5

RACES ET CLASSES

Version du 30/12/2016.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

Sommaire

Races

Demi-elfe

Fréquentant deux mondes, mais n'appartenant vraiment à aucun des deux, les demi-elfes combinent ce que certains disent être les meilleures qualités de leurs parents elfes et humains : la curiosité et la créativité humaine, et une ambition tempérée par des sens raffinés, l'amour de la nature et les goûts artistiques des elfes. Certains demi-elfes vivent parmi les humains, un peu en marge de par leurs différences physiques et émotionnelles, en regardant vieillir leurs amis et leurs proches alors que le temps les touche à peine. D'autres vivent chez les elfes, devenant adultes alors que leurs pairs continuent de vivre comme des enfants, s'agitant de plus en plus dans ces royaumes elfiques intemporels. Beaucoup d'autres demi-elfes, incapables de s'intégrer dans quelle société que ce soit, choisissent une vie d'errance solitaire, ou rejoignent d'autres marginaux et exclus pour partager une vie d'aventures.

Noms demi-elfes

Les demi-elfes suivent les conventions humaines ou elfiques. Comme pour souligner le fait qu'ils n'appartiennent à aucune société, les demi-elfes élevés parmi les humains reçoivent souvent un nom elfique, tandis que ceux élevés parmi les elfes prennent souvent un nom humain.

Traits

Votre personnage demi-elfe a des capacités en commun avec les elfes, et d'autres qui sont uniques aux demi-elfes.

Ajustement de caractéristique. Votre Charisme augmente de +2 et deux autres caractéristiques de votre choix augmentent de +1.

Age. Les demi-elfes vieillissent au même rythme que les humains, et atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans. Ils vivent cependant beaucoup plus longtemps que les humains, dépassant souvent les 180 ans.

Alignement. Les demi-elfes partagent l'aspect chaotique de leur patrimoine elfique. Ils apprécient à la fois la liberté individuelle et l'expression créative, ne démontrant aucune passion pour les dirigeants, ni aucun désir d'avoir des serviteurs. Ils n'aiment pas les règles, ne répondent pas aux demandes des autres, et peuvent parfois se révéler peu fiables, ou tout du moins imprévisibles.

Taille. Les demi-elfes ont plus ou moins la même taille que les humains, de 1,50 à 1,85 m. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres par round.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang elfe, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Ascendance féérique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.

Polyvalence. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, l'elfe, et une langue supplémentaire de votre choix.

Demi-orque

Que ce soit unis sous la direction d'un puissant sorcier ou lors de trêves après des années de conflit, les tribus orques et humaines forment parfois des alliances, unissant leurs forces en une horde encore plus grande qui engendre la terreur dans les terres civilisées proches. Et lorsque ces alliances sont scellées par des mariages, des demi-orques naissent. Certains deviennent de fiers chefs de tribus orques, leur sang humain leur donnant un avantage sur leurs rivaux orques. Certains s'aventurent dans le monde afin de prouver leur valeur parmi les humains ou d'autres races plus civilisées. Beaucoup d'entre eux deviennent alors des aventuriers, acquérant la grandeur à travers leurs hauts faits et la notoriété à travers leurs coutumes barbares et leur fureur sauvage.

Noms demi-orques

Les demi-orques ont généralement des noms appropriés à la culture dans laquelle ils ont été élevés. Un demi-orque qui veut s'intégrer parmi les humains pourrait échanger un nom orque pour un nom humain. Et certains demi-orques avec des noms humains décident d'adopter un nom orque guttural parce qu'ils pensent que cela les rend plus intimidant.

Noms masculins : Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.

Noms féminins : Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda.

Traits

Votre personnage demi-orque possède certains traits qui lui viennent de son ascendance orque.

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2 et votre Constitution augmente de +1.

Age. Les demi-orques deviennent matures un peu plus vite que les humains, atteignant l'âge adulte aux environs de 14 ans. Ils vieillissent sensiblement plus rapidement et vivent rarement plus de 75 ans.

Alignement. Les demi-orques héritent une tendance vers le chaos de leurs parents orques et ne sont pas fortement inclinées vers le bien. Les demi-orques élevés chez les orques et désireux de passer leur vie parmi eux sont habituellement d'alignement mauvais.

Taille. Les demi-orques sont un peu plus grands et trapus que les humains et mesurent de 1,55 à bien plus de 1,85 mètre. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres par round.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang orque, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Menaçant. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Acharnement. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie, mais pas tué sur le coup, vous pouvez remonter à 1 point de vie. Vous devez terminer un repos long pour pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Attaques sauvages. Lorsque vous réalisez un coup critique lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez jeter l'un des dés de dégâts de l'arme une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'orque. L'orque est une langue rude et grinçante qui utilise beaucoup de consonnes dures. Elle ne possède pas d'alphabet propre, et lorsque quelqu'un veut écrire quelque chose en orque, il utilise l'alphabet nain.

Drakéide

Nés de dragons, comme leur nom le laisse entendre [*le suffixe -ide désignant une lignée*], les drakéides marchent fièrement dans un monde qui les accueille avec une incompréhension craintive. Façonnés par les dieux draconiques ou les dragons eux-mêmes, à l'origine les drakéides ont éclos d'œufs de dragons pour ensuite former une race à part entière qui combine les meilleurs attributs des dragons et des humanoïdes. Certains Drakéides sont de fidèles serviteurs des vrais dragons, d'autres forment les rangs des soldats dans de grandes guerres, et d'autres encore se trouvent à la dérive, sans vocation claire dans la vie.

Noms drakéides

Les drakéides ont des noms personnels donnés à leur naissance, mais donnent le nom de leur clan en premier comme marque d'honneur. Un nom d'enfance ou un surnom est souvent utilisé chez leurs camarades comme un terme descriptif ou un terme d'affection. Le nom peut rappeler un événement ou être centré sur une habitude.

Noms masculins : Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn. **Noms féminins** : Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Flavilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit.

Noms d'enfance : Climber, Earbender, Leaper, Pious, Shieldbiter, Zealous.

Nom de clan : Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit.

Traits

Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2 et votre Charisme de +1.

Age. Les jeunes drakéides grandissent rapidement. Ils marchent juste quelques heures après l'éclosion, atteignent la taille et le développement d'un enfant humain de dix ans à l'âge de 3 ans, et sont adultes à 15 ans. Ils vivent environ 80 ans.

Alignement. Les drakéides ont une tendance pour les extrêmes, et choisissent consciemment un côté ou l'autre dans la guerre cosmique entre le Bien et le Mal, représenté par Bahamut et Tiamat respectivement. La plupart des drakéides sont bons, mais ceux qui penchent du côté de Tiamat peuvent être des méchants terribles.

Taille. Les drakéides sont plus grands et plus lourds que les humains, mesurant plus de 1,80 mètre pour un poids moyen de près de 115 kilos. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres par round.

Ascendance draconique. Vous avez une ascendance draconique. Choisissez un type de dragon dans la table ci-dessous. Votre arme de souffle et votre résistance aux dégâts sont déterminés par le type de dragon, comme indiqué dans la table.

Arme de souffle. Vous pouvez utiliser votre action pour expirer une énergie destructrice. Votre ascendance draconique détermine la taille, la forme et le type de dégâts de votre souffle. Lorsque vous utilisez votre arme de souffle, toute créature dans la zone de l'expiration doit faire un jet de sauvegarde, dont le type est déterminé par votre ascendance draconique. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, la créature subit 2d6 dégâts, et la moitié en cas de réussite. Les dégâts augmentent à 3d6 au niveau 6, 4d6 au niveau 11, et 5d6 au niveau 16. Après avoir utilisé votre arme de souffle, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

Dragon	Type de dégâts	Arme de souffle
Blanc	Froid	cône de 4,50 m (JdS de Con.)
Bleu	Foudre	ligne de 1,50 x 9 m (JdS de Dex.)
Noir	Acide	ligne de 1,50 x 9 m (JdS de Dex.)
Rouge	Feu	cône de 4,50 m (JdS de Dex.)
Vert	Poison	cône de 4,50 m (JdS de Con.)
Airain	Feu	ligne de 1,50 x 9 m (JdS de Dex.)
Argent	Froid	cône de 4,50 m (JdS de Con.)
Bronze	Foudre	ligne de 1,50 x 9 m (JdS de Dex.)
Cuivre	Acide	ligne de 1,50 x 9 m (JdS de Dex.)
Or	Feu	cône de 4,50 m (JdS de Dex.)

Résistance aux dégâts. Vous obtenez la résistance au type de dégâts associé à votre ascendance draconique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le draconique. Le draconique passe pour être l'une des plus anciennes langues et est souvent utilisé dans l'étude de la magie. La langue semble cassante pour la plupart des autres créatures, et comprend de nombreuses consonnes dures et sifflantes.

Gnome

Un bourdonnement constant d'activités imprègne les terriers et les quartiers des communautés gnomes. Et certains sons plus forts ponctuent ce bourdonnement : un craquement d'engrenages ici, une petite explosion là, un cri de surprise ou de triomphe, mais surtout des éclats de rire. Les gnomes prennent plaisir à la vie, et profitent de chaque instant, d'une invention, d'une exploration, d'une recherche, d'une création ou d'une lecture.

Noms gnomes

Les gnomes adorent les noms, et la plupart en ont plusieurs. La mère d'un gnome, mais aussi son père, ses oncles et ses tantes tout comme l'ancien du clan, lui donnent un nom, et à ceux-ci peuvent s'ajouter différents surnoms qui pourraient rester dans le temps. Les noms d'un gnome sont régulièrement des variantes de ceux d'ancêtres ou de distants cousins, mais ils peuvent aussi être une pure nouveauté. Lorsqu'ils traitent avec les humains ou d'autres races qui peuvent avoir du mal avec les noms, un gnome apprend à ne pas utiliser plus de trois de ses noms : un nom patronymique, un nom de clan et un surnom, choisissant dans chaque catégorie celui qui est le plus amusant à prononcer.

Noms masculins : Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook.

Noms féminins : Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna.

Noms de clans : Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen.

Surnoms : Sac-à-Bière, Terre Brûlée, Blaireau, Capuche, Doubletour, Chouraveur, La Flèffe, «Q», Nim, La Pompe, Pustule, Bibelot, Canard Boiteux.

Traits

Votre personnage gnome possède certaines caractéristiques en commun avec tous les autres gnomes.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +2.

Age. Les gnomes vieillissent au même rythme que les humains, et la plupart passent à l'âge adulte aux alentours de 40 ans. Ils peuvent vivre 350 ans, voire jusqu'à 500 ans.

Alignement. Les gnomes sont généralement d'alignement bon. Ceux qui tendent vers la loi sont des sages, des ingénieurs, des chercheurs, des universitaires, des chercheurs ou des inventeurs. Ceux qui tendent vers le chaos sont des ménestrels, des escrocs, des errants ou des bijoutiers fantaisistes. Les gnomes ont bon cœur, et même les plus filous parmi eux sont plus ludiques que vicieux.

Taille. Les gnomes mesurent entre 90 cm. et 1,20 m pour un poids aux alentours de 18 kg. Votre taille est Petite (P).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 mètres par round.

Vision dans le noir. Habitué à vivre sous terre, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Connaissance gnome. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le gnome. La langue gnome, qui utilise l'alphabet nain, est connue pour ses traités techniques et ses catalogues de connaissances sur le monde naturel.

Sous race. Choisissez une des deux sous races proposées ci-après.

Gnome des roches

Les gnomes des roches établissent leurs communautés dans les collines et les montagnes, là où ils peuvent avoir accès aux matériaux dont ils ont besoin pour construire et bricoler. Ces maîtres artisans sont inégalés lorsqu'on parle de tailler des gemmes ou de mécanique et autres merveilles technologiques. Leurs réalisations sont recherchées dans le monde entier.

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +1.

Ingénieur. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Histoire) en relation avec l'alchimie, des objets magiques ou des dispositifs technologiques, ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Bricoleur. Vous possédez la maîtrise des outils d'artisans de bricoleur. En utilisant ces outils, vous pouvez passer 1 heure et dépenser pour 10 po de matériaux pour construire un mécanisme de taille Très petite (TP), de CA 5 et 1 pv. Le dispositif cesse de fonctionner après 24 heures, ou si vous utilisez une action pour le démonter ; à ce moment, vous pouvez récupérer les matériaux que vous avez utilisés pour le créer. Vous pouvez avoir jusqu'à trois de ces dispositifs actifs à la fois. Lorsque vous créez un mécanisme, choisissez l'une des options suivantes :

Jouet mécanique. Le jouet représente un animal ou une personne, comme une grenouille, une souris, un oiseau ou un soldat, sur des roulettes. Lorsqu'il est placé sur le sol, il se déplace de 1,50 mètre chaque tour dans une direction aléatoire et fait des bruits en fonction de la créature qu'il représente.

Allume feu. Le mécanisme produit une toute petite flamme qui peut être utilisée pour allumer une bougie ou une torche au prix d'une action.

Boîte à musique. Lorsqu'on l'ouvre, la boîte reproduit une chanson (toujours la même) à un volume modéré jusqu'à la fin du morceau ou avant si la boîte est refermée.

Tieffelin

Être accueilli par des regards suspicieux et des murmures, souffrir insultes et violences à chaque coin de rue, croiser le doute et la peur dans chaque regard, tel est le lot quotidien du tieffelin. Et pour remuer le couteau dans la plaie, les tieffelins ont conscience que tout cela vient d'un pacte passé il y a plusieurs générations qui imprégna leur lignée de l'essence d'Asmodée, le seigneur des neuf enfers. Leur apparence et leur nature ne sont pas le fruit de leur volonté, mais la conséquence d'un péché ancien duquel eux-mêmes, leurs enfants et toute leur descendance, seront toujours redevables.

Noms tieffelins

Les noms tieffelins se classent en trois grandes catégories. Les tieffelins nés dans une culture étrangère portent généralement des noms qui reflètent cette origine culturelle. Certains portent des noms dérivés du langage infernal, transmis à travers les générations, qui reflètent cet héritage maudit. Et les plus jeunes, soucieux de se trouver une place dans ce monde, adopte un nom qui représente une vertu, ou un autre concept, et tentent ensuite de personnifier ce concept. Pour certains c'est une noble quête. Pour d'autres, un sombre destin.

Nom infernaux masculins : Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai.

Nom infernaux féminins : Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Nom « vertueux » : Art, Charogne, Chant, Credo, Désespoir, Excellence, Peur, Gloire, Espoir, Idéal, Musique, Nullepart, Ouvert, Poésie, Quête, Hasard, Révérence, Chagrin, Témérité, Tourment, Las.

Traits

Les tieffelins partagent certains traits raciaux comme résultat de leur ascendance infernale.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +1 et votre Charisme de +2.

Age. Les tieffelins vieillissent au même rythme que les humains, mais ont une espérance de vie un peu plus longue.

Alignement. Les tieffelins n'ont pas une tendance naturelle au mal, mais beaucoup d'entre eux s'y retrouvent tout de même. Maléfiques ou non, leur nature indépendante les oriente vers les alignements chaotiques.

Taille. La taille et la corpulence des tieffelins sont similaires à celles des humains. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres par round.

Vision dans le noir. Grâce à votre héritage infernal, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Résistance infernale. Vous avez la résistance aux dégâts de feu.

Héritage infernal. Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*, issu de la liste de sorts des prêtres. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer le sort *représaille infernale* une fois par jour comme un sort de niveau 2. Quand vous atteignez le niveau 5, vous pouvez aussi lancer le sort *ténèbres* une fois par jour. Le Charisme est votre caractéristique pour lancer ces sorts.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'infernal.

Classes

Barbare

Drapé de fourrure et portant une hache, un humain tribal de haute taille marche à grandes enjambées à travers le blizzard. Riant aux éclats, il charge le géant du froid qui a osé s'en prendre au troupeau de son clan. Une demi-orque grogne férocement contre le dernier adversaire qui a voulu remettre en cause son autorité sur la tribu, prête à lui briser le cou comme elle l'a fait avec les six précédents. L'écume aux lèvres, un nain balance son casque dans le visage d'un premier ennemi drow puis, se retournant, envoie sa cubitière dans le ventre d'un second.

Ces barbares, bien que différents, ont en commun leur rage : un déchaînement de fureur, inextinguible et irraisonné. Bien plus qu'une émotion passagère, leur colère est celle d'un féroce prédateur acculé, l'assaut implacable de la tempête, le tumulte d'une mer démontée. Pour certains, leur rage est le fruit d'une communion avec de fiers esprits animaux. D'autres la puisent d'une réserve trouble de colère contre ce monde de souffrance. Mais pour tous, la rage est une force qui n'alimente pas que leur frénésie guerrière. Elle leur donne aussi des réflexes, une résistance et des prouesses physiques incroyables.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d12 par niveau de barbare
pv au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :
• (a) une grande hache ou (b) n'importe quelle arme de guerre de corps à corps
• (a) deux haches ou (b) n'importe quelle arme courante
• un sac d'explorateur et quatre javelines

Niv	Bonus	Capacités	Rages	Dégâts
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Attaque téméraire, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Capacité de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+3
10	+4	Capacité de voie	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Capacité de voie	5	+3
15	+5	Rage ininterrompue	5	+3
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration de caractéristique	6	+4
20	+6	Champion primitif	illimitées	+4

Rage

En combat, vous vous battez avec une férocité bestiale. Durant votre tour, vous pouvez entrer en rage en utilisant une action bonus. En rage, vous gagnez les bénéfices suivants si vous ne portez pas d'armure lourde :

- Vous avez l'avantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous effectuez une attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts qui dépend de votre niveau de barbare, comme indiqué dans la colonne Dégâts de la table ci-dessus.
- Vous avez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Si vous êtes capable de lancer des sorts, vous ne pouvez les lancer ou vous concentrer sur eux pour toute la durée de la rage.

Votre rage dure 1 minute. Elle finit prématurément si vous devenez inconscient, ou si votre tour se termine et que vous n'avez ni attaqué une créature hostile, ni subi des dégâts, depuis votre précédent tour. Vous pouvez également mettre fin à votre rage durant votre tour par une action bonus. Vous récupérez les utilisations de rage dépensées après avoir terminé un repos long.

Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous pouvez utiliser un bouclier et en gagner les avantages.

Attaque téméraire

À partir du niveau 2, vous pouvez mettre de côté votre défense pour attaquer avec toute la violence du désespoir. Lorsque vous effectuez la première attaque de votre tour, vous pouvez décider d'effectuer une Attaque téméraire. Vous obtenez ainsi un avantage aux jets d'attaque au corps à corps avec une arme utilisant la Force durant ce tour, mais les attaques effectuées contre vous ont également l'avantage jusqu'à votre prochain tour de jeu.

Sens du danger

Au niveau 2, vous ressentez une sensation étrange lorsque les choses qui vous entourent ne sont pas comme elles devraient être, vous donnant un avantage lorsque vous tentez de vous extirper du danger. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, comme les pièges ou les sorts. Pour bénéficier de cet effet vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou incapable d'agir.

Voie primitive

Au niveau 3, vous choisissez la voie par laquelle s'exprime votre rage. Choisissez la voie du berserk ou la voie du guerrier totem. Votre choix vous accorde des capacités aux niveaux 3, 6, 10 et 14.

Augmentation de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

Déplacement rapide

Au niveau 5, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct sauvage

Au niveau 7, vos instincts sont si aiguisés que vous obtenez l'avantage aux jets d'initiative. De plus, si vous êtes surpris au début du combat et que vous n'êtes pas incapable d'agir, vous pouvez jouer normalement durant votre premier tour, mais seulement si vous entrez en rage avant de faire quoique ce soit d'autre à ce tour.

Critique brutal

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts de votre arme en plus lorsque vous déterminez les dégâts supplémentaires que vous infligez sur un coup critique réussi avec une attaque au corps à corps. Ce bonus aux dégâts passe à deux dés au niveau 13 et à trois dés au niveau 17.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre en dépit des graves blessures qui vous affectent. Si vous tombez à 0 point de vie pendant votre rage et que vous ne mourrez pas sur le coup, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous le réussissez, vous retournez immédiatement à 1 point de vie. Chaque fois que vous utilisez cette capacité après la première, le DD augmente de 5. Quand vous terminez un repos court ou long le DD retombe à 10.

Rage ininterrompue

En atteignant le niveau 15, votre rage est si intense qu'elle ne s'arrête prématurément qu'à la condition que vous tombiez inconscient ou que vous choisissiez de l'arrêter.

Puissance indomptable

Au niveau 18, si le résultat d'un de vos jets de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez utiliser votre valeur de Force à la place de votre résultat.

Champion primitif

Au niveau 20, vous êtes l'incarnation de la puissance du monde sauvage. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4. Votre maximum dans ces valeurs de caractéristique est maintenant de 24.

Voies primitives

La rage brûle dans le cœur de tous les barbares, tel un four qui les pousse vers la grandeur. Toutefois, les barbares n'attribuent pas tous cette rage à la même source. Pour certains, c'est un réservoir interne où la douleur, le chagrin et la colère se forgent en une fureur aussi dure que l'acier, alors que d''autres y voient une bénédiction spirituelle, le cadeau d'un animal totem.

Voie du berserk

Pour bon nombre de barbares, la rage est le moyen d'atteindre un but, ce but étant la violence. La voie du berserk est une voie de fureur débridée, poisseuse de sang. En entrant en rage de berserk, vous êtes électrisé par le chaos de la bataille, faisant fi de votre sécurité et de votre bien-être.

Frénésie

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez choisir de sombrer dans un état de frénésie au cours de votre rage. Si vous le faites, pour la durée de votre rage, vous pouvez effectuer une unique attaque au corps à corps avec une arme en utilisant une action bonus à chacun de vos tours après celui-ci. Lorsque votre rage se termine, vous subissez un niveau d'épuisement.

Rage inébranlable

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ou effrayé tant que vous êtes en rage. Si vous êtes déjà charmé ou effrayé lorsque vous entrez en rage, l'effet est suspendu le temps de votre rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour effrayer quelqu'un avec votre présence effrayante. Pour ce faire, choisissez une créature que vous pouvez voir à 9 mètres maximum de vous. Si la créature peut vous voir ou vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) sous peine d'être effrayée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter d'un tour supplémentaire la durée de cet effet sur la créature effrayée. Cet effet se termine si la créature finit son tour hors de votre ligne de vue ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres de vous. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité contre elle durant 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, lorsque vous subissez des dégâts d'une créature située à 1,50 mètre de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps avec une arme contre cette créature.

Voie du guerrier totem

Cette voie ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

Barde

Fredonnant alors qu'elle passe ses doigts sur un ancien monument au cœur de ruines depuis longtemps oubliées, une demi-elfe vêtue de cuir robuste sent le savoir, invoqué par la magie de son chant, bondir dans son esprit. Le savoir de ceux qui ont érigé ce monument. Le savoir relatant la saga mythique qui y est illustrée. Un solide guerrier humain frappe son épée avec rythme sur son armure d'écailles, instaurant un tempo pour accompagner son chant de guerre et exhortant ses compagnons à la bravoure et à l'héroïsme. La magie de son chant les fortifie et les enhardit. Accordant son cistre tout en rigolant, une gnome tisse sa subtile magie sur l'assemblée des nobles, s'assurant ainsi que les paroles de ses compagnons seront bien reçues.

Qu'il soit érudit, scalde ou scélérat, un barde façonne la magie à travers ses mots et sa musique pour inspirer ses alliés, démoraliser ses ennemis, manipuler les esprits, créer des illusions, et même pour soigner les blessures.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de barde
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, épée courte, rapière
Outils : trois instruments de musique de votre choix
Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme
Compétences : choisissez trois compétences de votre choix

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une rapière, (b) une épée longue ou (c) n'importe quelle arme courante
- (a) un sac de diplomate ou (b) un sac d'artiste
- (a) un luth ou (b) n'importe quel autre instrument de musique
- une armure de cuir et une dague

Niv	Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	- Emplacements de sorts - 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Touche-à-tout, Chant de repos (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contre charme, Capacité de collège bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Chant de repos (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Chant de repos (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Secrets magiques, Capacité de collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Chant de repos (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts

Vous avez appris à démêler et remodeler le tissu de la réalité en harmonie avec vos souhaits et vos rêves. Vos sorts font partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez accorder à différentes situations.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs de barde de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts
La table du barde indique combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagner tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Par exemple, si vous avez préparé le sort de niveau 1 *soins* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter deux fois ce sort.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur
Vous connaissez quatre sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de barde. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de barde de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de barde que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de barde, celui devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

Capacité de lancer des sorts
Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts de barde, car le pouvoir de votre magie vient du cœur et de l'âme que vous mettez lorsque jouez d'un instrument ou lors de vos oraisons. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de barde que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Rituel
Vous pouvez lancer n'importe quel sort de barde que vous connaissez comme un rituel si celui-ci possède l'étiquette rituel.

Focaliseur magique
Vous pouvez utiliser un instrument de musique comme focaliseur magique pour vos sorts de barde.

Inspiration bardique
Vous pouvez inspirer les autres en maniant les mots ou la musique. Pour ce faire, utilisez une action bonus à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un dé d'Inspiration bardique (d6). Une fois dans les 10 minutes suivantes, la créature peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire. La créature peut attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, mais elle doit se décider avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous regagnez vos dés d'Inspiration bardique après avoir terminé un repos long. Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Le dé passe à un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10, et un d12 au niveau 15.

Touche-à-tout
À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà votre bonus de maîtrise.

Chant de repos
À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser de la musique ou une oraison apaisante lors d'un repos court pour aider à revitaliser vos alliés blessés. Si vous ou toute créature amie qui peut entendre votre représentation récupérez des points de vie à la fin d'un repos court, chacune de ces créatures récupère 1d6 points de vie supplémentaires.

Les points de vie supplémentaires augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

Collège bardique
Au niveau 3, vous plongez dans les techniques avancées d'un collège bardique de votre choix : le collège du Savoir ou le collège de la Valeur. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 6 et 14.

Expertise
Au niveau 3, choisissez deux compétences que vous maîtrisez. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous faites et qui implique une de ces deux compétences. Au niveau 10, vous pouvez choisir deux autres compétences maîtrisées et obtenir le même avantage.

Amélioration de caractéristique
Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Source d'inspiration
À partir du niveau 5, vous regagnez vos Inspirations bardiques utilisées lorsque vous terminez un repos court ou long.

Contre charme
Au niveau 6, vous gagnez la possibilité d'utiliser des notes de musique ou des mots de pouvoir pour perturber les effets qui affectent la pensée. Par une action, vous pouvez commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant ce temps, vous et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de vous avez l’avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être

effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure de vous entendre pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si vous êtes incapable d'agir ou réduit au silence, ou si vous y mettez volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

Secrets magiques

Au niveau 10, vous avez récupéré des connaissances magiques à partir d'un large éventail de disciplines. Choisissez deux sorts de n'importe quelle classe, y compris de barde. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs. Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, et comptent dans la colonne des Sorts connus de la table du barde.

Vous apprenez deux sorts supplémentaires de n'importe quelle classe au niveau 14 puis à nouveau au niveau 18.

Inspiration supérieure

Au niveau 20, quand vous jetez l'initiative et n'avez plus d'Inspiration bardique, vous regagnez une utilisation.

Collèges bardiques

La voie de barde est intrinsèquement grégaire [qui pousse à former des groupes et à avoir les mêmes comportements]. Les bardes se cherchent les uns les autres pour échanger chansons et histoires, se vanter de leurs réalisations et partager leurs connaissances. Ils forment des associations libres qu'ils appellent des collèges, afin de faciliter leurs rencontres et préserver leurs traditions particulières.

Collège du Savoir

Les bardes du collège du Savoir savent quelque chose sur tout, collectant des morceaux de connaissances à partir de sources aussi diverses que d'anciens livres ou des contes de paysans. Qu'ils chantent des ballades populaires dans les tavernes ou qu'ils composent dans les cours royales, ces bardes utilisent leurs dons pour tenir le public en haleine. Lorsque les applaudissements s'apaisent, les membres du public pourraient se questionner sur la véracité de ce qu'ils tenaient pour vrai, de leur foi pour la religion du temple local jusqu'à leur fidélité au roi. La loyauté de ces bardes réside dans la poursuite de la beauté et de la vérité, et non pas dans la fidélité à un monarque ou aux principes d'une divinité. Un noble qui conserve un tel barde comme héraut ou conseiller sait que le barde préférera être honnête que politicien. Les membres du collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de vrais collèges, avec des salles de classe et des dortoirs, afin de partager leur savoir avec les autres. Ils se rencontrent également lors de festivals ou d'affaires d'état, où ils peuvent mettre à jour des corruptions, démêler des mensonges ou bien encore se moquer de certaines figures de l'autorité.

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous rejoignez le collège du Savoir au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des trois compétences de votre choix.

Mots cinglants

Également au niveau 3, vous apprenez à utiliser votre esprit pour détourner l'attention ou semer la confusion, ainsi qu'à saper la confiance et la compétence des autres. Quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser une utilisation d'Inspiration bardique et soustraire votre jet du résultat de la cible. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après que la créature ait fait son jet, mais vous devez le faire avant que le MD ne dise si son jet est un succès ou un échec, ou avant que la créature inflige ses dégâts. La créature est immunisée si elle ne peut pas vous entendre ou si les charmes ne l'affectent pas.

Secrets magiques additionnels

Au niveau 6, vous apprenez deux sorts de votre choix de n'importe quelle classe. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs. Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, mais ne comptent pas pour le nombre de sorts de barde connus.

Compétences hors pair

À partir du niveau 14, quand vous faites un jet de caractéristique, vous pouvez utiliser une Inspiration bardique. Lancez le dé d'Inspiration bardique et ajoutez le résultat à votre jet de caractéristique. Vous pouvez choisir de le faire après avoir fait votre jet de votre caractéristique, mais vous devez le faire avant que le MD ne vous indique si vous réussissez ou échouez.

Collège de la Valeur

Ce collège ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

Druide

Tenant bien haut un bâton noueux couronné de houx, une elfe convoque la fureur des tempêtes et en appelle à la puissance foudroyante des éclairs pour punir les porteurs de torches orques qui menacent sa forêt. Sous forme de léopard, s'accroupissant sur la branche d'un grand arbre à l'abri des regards, un humain scrute à travers la jungle l'étrange construction d'un temple de l'Air du Mal élémentaire, gardant un œil fixé sur les activités des cultistes. Brandissant une épée faîte de feu pur, un demi-elfe charge dans la masse des soldats squelettes, brisant la magie antinaturelle qui a donné à ces immondes créatures un dérisoire semblant de vie.

Que ce soit en faisant appel aux forces élémentaires naturelles ou en imitant les créatures du monde animal, les druides sont des incarnations de la force, de la ruse, et de la colère de la nature. Ils ne se proclament pas maîtres de la nature. Ils se voient plutôt comme des extensions de la volonté indomptable de la nature.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de druide
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers (un druide n'utilisera pas d'armure ou de bouclier en métal)
Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance
Outils : kit d'herboriste
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Dressage, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Religion et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) un bouclier en bois ou (b) une arme courante
- (a) un cimeterre ou (b) une arme courante de corps à corps
- une armure de cuir, un sac d'explorateur et un focaliseur druidique

Niv	Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus	- Emplacements de sorts - 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druidique, Sorts	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forme animale, Cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Forme animale améliorée, Amélioration de caractéristique	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Capacité de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Forme animale améliorée, Amélioration de caractéristique	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Capacité de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Capacité de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Jeunesse éternelle, Incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Druidique

Vous connaissez le druidique, le langage secret des druides. Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages secrets. Vous, et les autres personnes connaissant ce langage, remarquez automatiquement un tel message. Les autres personnages remarquent la présence du message s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 15 mais ne peuvent pas le déchiffrer sans utiliser la magie.

Sorts

Puisant dans l'essence divine de la nature elle-même, vous pouvez lancer des sorts pour modeler cette essence selon votre volonté.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs de druide de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs de druide supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Préparer et lancer des sorts

La table du druide montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de druide qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de druide égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de druide nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Capacité de lancer des sorts

La Sagesse est votre caractéristique pour lancer vos sorts de druide, étant donné que votre puissance magique dépend de votre dévotion ainsi que de votre connexion à la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de druide que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de druide en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

Focaliseur magique

Vous pouvez utiliser un focaliseur druidique comme focaliseur magique pour vos sorts de druide.

Forme animale

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour prendre par magie la forme d'une bête que vous avez déjà vue auparavant. Vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois. Vous récupérez les utilisations dépensées après avoir effectué un repos court ou long.

Votre niveau de druide détermine le type de bêtes dont vous pouvez prendre l'apparence, comme indiqué dans la table ci-dessous. Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe qu'elle bête ayant un facteur de puissance de 1/4 ou inférieur et qui n'a ni vitesse de vol ni vitesse de nage.

Niv	FP max	Restrictions	Exemple
2	1/4	Ni vitesse de vol, ni vitesse de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	-	Aigle géant

Vous pouvez rester sous forme animale un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier inférieur). Une fois le temps écoulé, vous reprenez votre forme normale à moins que vous ne dépensiez une nouvelle utilisation de cette capacité. Vous pouvez également revenir plus tôt à votre forme normale en utilisant votre action lors de votre tour de jeu. Vous revenez automatiquement à votre forme normale si vous tombez inconscient, si vous tombez à 0 point de vie ou si vous mourrez. Tant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la bête, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs de Charisme, Intelligence et Sagesse. Vous conservez également vos maîtrises de jets de sauvegarde et de compétences, en plus de gagner celles de la créature. Si la créature a les mêmes maîtrises que vous et que son bonus dans ce bloc de statistique est supérieur au vôtre, utilisez son bonus. Si la créature possède des actions légendaires ou des actions de repaire, vous ne pouvez pas les utiliser.
- Quand vous vous transformez, vous endossez également les points de vie de la bête et ses dés de vie. Lorsque vous reprenez votre forme vous récupérez le nombre de points de vie que vous aviez avant votre transformation. De plus, si vous vous retransformez parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires sont encaissés par les points de vie de votre forme normale. Par exemple, si vous subissez 10 points de dégâts sous forme animale alors que vous n'aviez plus qu'un point de vie, vous retournez à votre forme normale et encaissez 9 points de dégâts. Tant que ces dégâts résiduels ne font pas tomber les points de vie de votre forme normale à 0, vous ne sombrez pas dans l'inconscience.
- Vous ne pouvez pas lancer de sorts, et votre capacité à parler ou effectuer toute action qui nécessite des mains est limitée aux possibilités qu'offre votre forme animale. Toutefois, vous transformer ne brise pas votre concentration sur un sort que vous aviez déjà lancé, ni ne vous empêche d'utiliser une action pour rediriger un sort, comme le sort appel de la foudre, que vous auriez déjà lancé.
- Vous conservez les bénéfices de toutes vos capacités de classe, de race, ou de n'importe quelle autre origine, et vous pouvez les utiliser si vous en êtes physiquement capable. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser de sens spéciaux, comme la vision dans le noir, sauf si votre forme animale les possède également.
- Vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et de la taille de la bête. Votre équipement ne change pas de taille ou

de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.

Cercle druidique

Au niveau 2, vous devez choisir à quel cercle de druide vous appartenez : le cercle de la Terre ou le cercle de la Lune. Votre choix vous confère de nouvelles capacités aux niveaux 2, puis 6, 10, et 14.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Jeunesse éternelle

Parvenu au niveau 18, La magie primordiale qui vous parcourt ralentit le vieillissement de votre corps. Vous ne prenez qu'un an d'âge toutes les dix années écoulées.

Incantation animale

À partie du niveau 18, vous pouvez lancer sous forme animale la plupart des sorts que vous connaissez. Vous pouvez réaliser les composantes somatiques et verbales des sorts de druide lorsque vous êtes sous forme animale, mais vous ne pouvez pas lancer de sorts nécessitant une composante matérielle.

BOIS ET PLANTES SACRÉS

Un druide tient certaines plantes pour sacrées, en particulier l'aulne, le frêne, le bouleau, le sureau, le noisetier, le houx, le genévrier, le gui, le chêne, le sorbier, le saule et l'if. Les druides utilisent souvent de telles plantes comme rajout à un focaliseur druidique, y incorporant un empan de chêne ou d'if ou une branche de gui.

Dans le même ordre idée, un druide utilise de telles essences de bois pour confectionner d'autres objets, comme des armes ou des boucliers. L'if est associé à la mort et à la renaissance, ainsi la poignée d'un cimeterre ou d'une serpe pourrait être fabriquée dans ce bois. Le frêne est associé à la vie et le chêne à la force. Ces bois font d'excellentes hampes, voire des armes complètes, comme des gourdins ou des bâtons, aussi bien que des boucliers. L'aulne est associé à l'air, il pourrait ainsi être utilisé pour les armes de lancer, comme les fléchettes ou les javelines.

Les druides résidant dans des régions vides des plantes mentionnées ci-dessus ont choisi des équivalents endémiques. Par exemple, un druide vivant dans un milieu désertique pourrait accorder une grande importance aux cactus et au yucca.

Archidruide

Au niveau 20, vous pouvez utiliser votre forme animale un nombre illimité de fois par jour. De plus, vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques de vos sorts de même que toute composante matérielle non coûteuse qui n'est consommée par le sort. Vous gagnez ces avantages que vous soyez sous forme normale ou animale.

Cercles druidiques

Bien que leur organisation soit invisible pour la plupart des étrangers, les druides appartiennent à une société qui s'étend sur tout le territoire, ignorant les frontières politiques. Tout druide est membre à part entière de cette société druidique, même si certains sont si isolés qu'ils n'ont jamais vu un membre de haut rang de la société ou participé à des rassemblements druidiques. Les druides se reconnaissent mutuellement comme frères et sœurs. Mais tout comme les créatures des étendues sauvages, les druides sont parfois en concurrence entre eux, voire même s'affrontent. À l'échelle locale, les druides sont organisés en cercles qui partagent certains points de vue sur la nature, l'équilibre, et la vision de ce qu'est un druide.

Cercle de la Terre

Le Cercle de la Terre est constitué de mystiques et de sages qui perpétuent des rites et d'anciens savoirs au travers d'une vaste tradition orale. Ces druides se rencontrent dans ces cercles d'arbres sacrés ou de pierres levées pour se chuchoter des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle officient, en tant que grands prêtres, dans les communautés qui respectent la Vieille Foi et servent de conseillers auprès de leurs dirigeants. En tant que membre de ce cercle, votre magie est influencée par la terre qui vous a vu initié aux rites mystérieux du cercle.

Sort mineur supplémentaire

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez un sort mineur de druide supplémentaire de votre choix.

Récupération naturelle

À partir du niveau 2, vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en méditant et communiant avec la nature. Lors d'un repos court, vous choisissez les emplacements de sort que vous souhaitez récupérer. Les emplacements de sort doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort. Vous pouvez soit choisir un emplacement de sort de niveau 2, soit deux emplacements de sort de niveau 1.

Sorts du cercle

Votre connexion mystique à la terre vous permet de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous accédez à des sorts de cercle liés à la terre qui vous a vu devenir druide. Choisissez ce terrain (arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, plaine ou Outreterre) et consultez la liste de sorts associée. Une fois que vous gagnez accès à un sort de cercle, ce sort est constamment préparé et ne compte pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous accédez à un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts du druide, ce sort est néanmoins considéré comme étant un sort de druide pour vous.

Arctique

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*immobilisation de personne, croissance d'épines*
5	*lenteur, giboulée*
7	*liberté de mouvement, tempête de grêle*
9	*communion avec la nature, cône de froid*

Désert

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*flou, silence*
5	*création de nourriture et d'eau, protection contre une énergie*
7	*flétrissement, terrain hallucinatoire*
9	*nuée d'insectes, mur de pierre*

Forêt

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, peau d'écorce*
5	*croissance végétale, appel de la foudre*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*communion avec la nature, voyage par les arbres*

Littoral

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*image miroir, foulée brumeuse*
5	*marche sur l'onde, respiration aquatique*
7	*liberté de mouvement, contrôle de l'eau*
9	*invocation d'élémentaire, scrutation*

Marais

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*ténèbres, flèche acide de Melf*
5	*marche sur l'onde, nuage puant*
7	*liberté de mouvement, localisation de créature*
9	*nuée d'insectes, scrutation*

Montagne

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, croissance d'épines*
5	*éclair, fusion dans la pierre*
7	*façonnage de la pierre, peau de pierre*
9	*passe-muraille, mur de pierre*

Plaine

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*invisibilité, passage sans trace*
5	*lumière du jour, rapidité*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*songe, nuée d'insectes*

Outreterre

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, toile d'araignée*
5	*état gazeux, nuage puant*
7	*invisibilité suprême, façonnage de la pierre*
9	*nuée d'insectes, brume mortelle*

Traversée des terrains

À partir du niveau 6, vous déplacer sur un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Protection de la nature

Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ou effrayé par les élémentaires ou les fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

Sanctuaire de la nature

Lorsque vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel ressentent votre connexion avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand une bête ou une plante vous attaque, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sort de druide. Si elle échoue, la créature doit choisir une autre cible, ou bien l'attaque rate automatiquement. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est immunisée à cet effet pour 24 heures. La créature est consciente de cet effet avant qu'elle n'effectue son attaque contre vous.

Cercle de la Lune

Ce cercle ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

LES DRUIDES ET LES DIEUX

Nombre de druides vénèrent les forces de la nature elles-mêmes, mais plus nombreux encore sont ceux qui se dévouent à l'une des multiples divinités de la nature adorées dans le multivers. Le culte de ces divinités est souvent considéré comme une tradition antérieure aux croyances des prêtres et des populations urbaines.

Dans le monde des Royaumes Oubliés, les cercles druidiques ne sont généralement pas liés à la foi d'une seule divinité de la nature. Par exemple, les cercles présentés pourraient inclure les druides qui vénèrent Sylvanus, Mailikki, Eldath, Chauntéa, ou même les dieux de la Fureur comme Talos, Malar, Aurile et Umberlie. Ces dieux de la nature sont souvent appelés le Premier Cercle, le premier pour les druides, et bon nombre de druides vénèrent tous ces dieux, même les plus violents d'entre eux.

Ensorceleur

Avec son regard éclatant d'une lumière dorée, une humaine tend sa main et libère le feu du dragon qui lui brûle les veines. Alors que l'enfer engouffre ses ennemis, une paire d'ailes émerge de son dos, puis elle prend son envol. Sa longue chevelure battue par un vent invoqué, un demi-elfe écarte les bras et lève les yeux au ciel. Le soulevant momentanément du sol, une vague de magie se décharge en lui, à travers lui et par lui, en une puissante explosion foudroyante. Accroupie derrière une stalagmite, une halfeline pointe du doigt un troglodyte qui charge. Une déflagration de feu surgit de son doigt pour atteindre la créature. Elle se replie derrière le rocher avec le sourire, inconsciente du fait que sa magie sauvage a coloré sa peau d'un bleu éclatant.

Les ensorceleurs sont les porteurs d'une magie innée qui prend sa source dans un lignage exotique, une quelconque influence d'Outremonde ou une exposition à une force cosmique inouïe. On ne peut pas étudier la sorcellerie comme on apprend un langage, pas plus qu'on ne peut apprendre à vivre une vie de légende. Personne ne choisit la sorcellerie ; le pouvoir choisit l'ensorceleur.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d6 par niveau d'ensorceleur
pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Intimidation, Perspicacité, Persuasion, Religion et Tromperie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- deux dagues

						- Emplacements de sorts -								
Niv	Bonus	Points de magie	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	-	Sorts, Origine magique	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Source de magie	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Amélioration de caractéristique	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Capacité de l'origine magique	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Amélioration de caractéristique	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Amélioration de caractéristique	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Capacité de l'origine magique	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Amélioration de caractéristique	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Capacité de l'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de caractéristique	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restauration	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts

Un événement dans votre passé, ou dans la vie d'un parent ou un ancêtre, vous a laissé une marque indélébile, en vous insufflant la magie des arcanes. Cette source de magie, quelle que soit son origine, alimente vos sorts.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts d'ensorceleur. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts

La table ci-dessus indique combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts d'ensorceleur, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter deux fois ce sort.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts d'ensorceleur. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort d'ensorceleur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts d'ensorceleur, celui-ci devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

Capacité de lancer des sorts

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts d'ensorceleur, car la puissance de votre magie repose sur votre capacité à projeter votre volonté dans le monde. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort fait référence à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous lancez et quand vous effectuez un jet d'attaque.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur magique

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur magique pour vos sorts d'ensorceleur.

Origine magique

Choisissez une origine d'ensorceleur, qui décrit la source de votre pouvoir magique inné : lignée draconique ou magie sauvage.

Source de magie

Au niveau 2, vous puisez dans une source profonde de magie en vous. Cette source est représentée par des points de sorcellerie qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

Points de sorcellerie

Vous avez 2 points de sorcellerie, et vous en gagnez plus à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne de Points de sorcellerie de la table ci-dessus. Vous ne pouvez jamais avoir plus de points de sorcellerie que ce que vous permet votre niveau dans la table ci-dessus. Vous récupérez tous les points de sorcellerie utilisés lorsque vous terminez un repos long.

Flexibilité des sorts

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires jusqu'à la fin d'un repos long, ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprendrez d'autres façons d'utiliser vos points de sorcellerie lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés.

Création d'emplacements de sorts. Vous pouvez transformer des points de sorcellerie inutilisés en un emplacement de sort par une action bonus à votre tour. La table ci-dessous indique le coût pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné. Vous ne pouvez pas créer d'emplacement de sort d'un niveau supérieur à 5.

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un emplacement de sort en points de sorcellerie. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez dépenser un emplacement de sort et gagner un nombre de points de sorcellerie égal au niveau d'emplacement.

Métamagie

Au niveau 3, vous gagnez la possibilité d'altérer vos sorts en fonction de vos besoins. Vous gagnez deux des options de métamagie suivantes de votre choix. Vous en gagnez une autre aux niveaux 10 et 17. Sauf indication contraire, vous ne pouvez utiliser sur un sort qu'une seule option de métamagie lorsque vous le lancez.

Sort accéléré

Lorsque vous lancez un sort qui a un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour changer le temps d'incantation à 1 action bonus pour lancer ce sort.

Sort distant

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort. Si le sort a une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

Sort étendu

Lorsque vous lancez un sort qui a une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée (maximum 24 heures).

Sort intense

Lorsque vous lancez un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort jumeau
Quand vous jetez un sort qui vise seulement une seule créature et n'a pas de portée personnelle, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour viser une deuxième créature dans la portée avec le même sort (1 point de sorcellerie si le sort est un sort mineur).

Sort prudent
Lorsque vous lancez un sort qui force les autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez libérer de cette obligation du sort certaines de ces créatures. Pour ce faire, dépensez 1 point de sorcellerie et choisissez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1 créature). Chaque créature choisie réussie automatiquement sur son jet de sauvegarde contre le sort.

Sort puissant
Lorsque vous jetez les dégâts pour un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous devez forcément utiliser les nouveaux dégâts. Vous pouvez utiliser Sort puissant même si vous avez déjà utilisé une option différente de métamagie lors du lancer de ce sort.

Sort subtil
Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans composantes somatiques ou verbales.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Restauration

Au niveau 20, vous regagnez 4 points de sorcellerie dépensés chaque fois que vous terminez un repos court.

Origines magiques
Différents ensorceleurs se réclameront de différents lignages en ce qui concerne l'origine de leur magie innée. Mais si de nombreuses variantes existent, la plupart de ces origines se répartissent en deux grandes catégories : la lignée draconique et la magie sauvage.

Lignée draconique

Votre magie innée vient de la magie draconique qui a été mêlé avec votre sang ou celle de vos ancêtres. Le plus souvent, la généalogie des ensorceleurs de cette origine remonte jusqu'à un puissant ensorceleur des temps anciens qui a fait un pacte avec un dragon, ou qui pourrait même avoir un dragon comme parent. Certaines de ces lignées sont bien établies dans le monde, mais la plupart sont obscures. Tout ensorceleur donné pourrait être le premier d'une nouvelle lignée, à la suite d'un pacte ou d'une autre circonstance exceptionnelle.

Ancêtre dragon
Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme votre ancêtre. Le type de dégât associé à chaque dragon est utilisé par les capacités que vous gagnerez plus tard.

Vous pouvez parler, lire et écrire le draconique. De plus, chaque fois que vous faites un jet de Charisme pour interagir avec des dragons, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique au jet.

Dragon	Type de dégâts
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Noir	Acide
Rouge	Feu
Vert	Poison
Airain	Feu
Argent	Froid
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Or	Feu

Résistance draconique
La magie qui coule à travers votre corps fait émerger des traits physiques de vos ancêtres dragons. Au niveau 1, vos points de vie maximums augmentent de 1 et également de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe. En outre, des parties de votre peau sont couvertes d'un mince reflet d'écailles de dragon. Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affinité élémentaire
À partir du niveau 6, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre ascendance draconique, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts d'un seul jet. Dans le même temps, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour gagner une résistance à ce type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes de dragon
Au niveau 14, vous obtenez la possibilité de faire pousser une paire d'ailes de dragon dans votre dos et gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle. Vous pouvez créer ces ailes en une action bonus à votre tour. Elles durent jusqu'à ce que vous les rejetiez par une action bonus à votre tour. Vous ne pouvez pas faire apparaître vos ailes si vous portez une armure, sauf si l'armure est faite pour les accueillir. De même, des vêtements non prévus pour accueillir vos ailes pourraient être détruits lorsque vous les faîtes apparaître.

Présence draconique
À partir du niveau 18, vous pouvez canaliser la présence effrayante de votre ancêtre dragon, causant autour de vous la terreur ou la fascination. En une action, vous pouvez dépenser 5 points de sorcellerie pour déclencher ce pouvoir et dégager une aura de fascination ou de peur (à votre choix) sur une distance de 18 mètres. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme lorsqu'on lance un sort avec concentration), chaque créature hostile qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée (si vous avez choisi la fascination) ou effrayée (si vous avez choisi la peur) jusqu'à ce que l'aura se termine. Une

créature qui réussit sur ce jet de sauvegarde est immunisée de votre aura pendant 24 heures.

Magie sauvage

Cette lignée ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

Moine

Ses paumes floues alors qu'elles dévient une pluie de flèches, une demi-elfe saute par-dessus la barricade et se jette au beau milieu des rangs d'hobgobelins massés de l'autre côté. Elle tournoie parmi eux, les frappant dans les côtes et les envoyant tituber, jusqu'à ce qu'elle se retrouve la dernière debout. Prenant une profonde inspiration, un humain recouvert de tatouages se met en position de combat. Alors que les premiers orques qui chargent l'atteignent, il souffle, et un déferlement de flammes jaillit de sa bouche, submergeant ses ennemis. Se déplaçant aussi silencieusement que la nuit, une halfeline toute vêtue de noir s'enfonce dans l'ombre d'une arcade et émerge d'une autre nappe d'ombre sur un balcon, à un jet de pierre de distance. Elle glisse sa lame hors de son fourreau enveloppé de tissus et passe par la fenêtre de la chambre du prince tyrannique, tellement vulnérable dans les bras de Morphée.

Quelle que soit leur discipline, les moines sont unis dans leur aptitude à exploiter magiquement l'énergie qui parcourt leur corps. Canalisée en une remarquable démonstration de prouesse martiale ou en une subtile augmentation de capacité défensive et de vitesse, cette énergie imprègne tout ce que fait le moine.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de moine
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : armes courantes, épée courte
Outils : un outil d'artisan ou un instrument de musique de votre choix
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Perspicacité et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :
- (a) une épée courte ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) un sac d’exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- 10 fléchettes

Niv	Bonus	Arts martiaux	Ki	Mouvement sans armure	Capacités
1	+2	1d4	-	-	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+ 3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+ 3 m	Tradition monastique, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+ 3 m	Amélioration de caractéristique, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+ 3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+ 4,50 m	Frappes de ki, Capacité de la tradition monastique
7	+3	1d6	7	+ 4,50 m	Esquive, Tranquillité de l'esprit
8	+3	1d6	8	+ 4,50 m	Amélioration de caractéristique
9	+4	1d6	9	+ 4,50 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+ 6 m	Pureté du corps
11	+4	1d8	11	+ 6 m	Capacité de la tradition monastique
12	+4	1d8	12	+ 6 m	Amélioration de caractéristique
13	+5	1d8	13	+ 6 m	Langage du soleil et de la lune
14	+5	1d8	14	+ 7,50 m	Âme de diamant
15	+5	1d8	15	+ 7,50 m	Jeunesse éternelle
16	+5	1d8	16	+ 7,50 m	Amélioration de caractéristique
17	+6	1d10	17	+ 7,50 m	Capacité de la tradition monastique
18	+6	1d10	18	+ 9 m	Corps vide
19	+6	1d10	19	+ 9 m	Amélioration de caractéristique
20	+6	1d10	20	+ 9 m	Perfection de l'être

Défense sans armure

Dès le niveau 1, tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Arts martiaux

Au niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous donne la maîtrise des styles de combat utilisant les attaques à mains nues et les armes de moine, qui sont l'épée courte et toutes les armes de corps à corps courantes qui n'ont ni la propriété "à deux mains", ni la propriété "lourde". Vous gagnez les avantages suivants lorsque vous êtes à mains nues ou ne maniez que des armes de moine et que vous n'êtes équipé ni d'armure ni de bouclier :

- Vous pouvez utiliser la Dextérité à la place de la Force aux jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues et avec des armes de moine.
- Vous pouvez lancer un d4 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues ou de vos armes de moine. Ce dé change lorsque vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux de la table ci-dessus.

- Lorsque vous utilisez l'action Attaquer avec une attaque à mains nues ou une arme de moine au cours de votre tour, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues au prix d'une action bonus. Par exemple, si vous prenez l'action Attaque et attaquez avec un bâton, vous pouvez également effectuer une attaque à mains nues avec votre action bonus, à la condition que vous n'ayez pas déjà utilisé votre action bonus pour ce tour.

Certains monastères utilisent des versions spéciales des armes de moine. Par exemple, vous pourriez utiliser un gourdin dont les deux manches en bois sont reliés par une chaîne de fer (cette arme est alors appelée un nunchaku) ou bien une serpe possédant une lame plus courte et plus droite (on parle alors de kama). Quel que soit le nom que vous utilisiez pour votre arme de moine, vous pouvez utiliser les statistiques de jeu données à l'arme dans le chapitre Armes.

Ki

À partir du niveau 2, votre entrainement vous permet d'exploiter cette mystérieuse énergie qu'est le ki. Votre accès à cette énergie est représenté par un nombre de points ki. Votre niveau de moine détermine le nombre de points ki que vous possédez, comme indiqué dans la colonne Ki de la table ci-dessus. Vous pouvez dépenser ces points pour déclencher diverses capacités ki. Vous débutez en connaissant trois de ces capacités ki : Déluge de coups, Défense patiente et Déplacement aérien. Vous apprendrez de nouvelles capacités ki en gagnant des niveaux de moine.

Lorsque vous dépensez un point ki, il n'est plus disponible jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long, à la fin desquels vous récupérez tous les points ki utilisés. Vous devez passer au moins 30 minutes de votre repos à méditer pour pouvoir regagner vos points ki. Plusieurs de vos capacités ki nécessitent que votre cible effectue un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. Le DD du jet de sauvegarde est calculé ainsi :

DD du jet de sauvegarde du ki = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Déluge de coups

Immédiatement après avoir utilisé une action Attaquer au cours de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer deux attaques à mains nues via une action bonus.

Défense patiente

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Esquiver via une action bonus au cours de votre tour.

Déplacement aérien

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Se Désengager ou l'action Courir via une action bonus au cours de votre tour, de plus votre distance de saut est doublée pour le tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de moine, comme indiqué sur la table du moine ci-dessus. Au niveau 9, vous gagnez la capacité de vous déplacer, durant votre tour, le long de parois verticales et à la surface des liquides sans que vous ne tombiez au cours de votre mouvement.

Tradition monastique

Au niveau 3, vous vous engagez dans une tradition monastique : la voie de la Paume, la voie de l'Ombre ou la voie des Quatre Éléments. Votre tradition vous confère des capacités au niveau 3 ainsi qu'aux niveaux 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier ou attraper les projectiles lorsque vous êtes touché lors d'une attaque à distance avec une arme. Lorsque vous choisissez d'utiliser la parade de projectiles, les dégâts que vous subissez de l'attaque sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine. Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour que vous puissiez le tenir à une main et si bien sûr vous avez une main de libre. Si vous attrapez le projectile de cette façon, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer une attaque à distance avec cette arme ou cette munition (portée 6/18 mètres) ; cette attaque fait partie de votre réaction. Vous effectuez cette attaque avec votre bonus de maîtrise, que vous maîtrisiez ou non l'arme en question, et le projectile compte comme arme de moine pour cette attaque.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Chute ralentie

Dès le niveau 4, vous pouvez utiliser votre réaction lorsque vous tombez pour réduire les dégâts consécutifs à une chute d'un montant égal à cinq fois votre niveau de moine.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une, lorsque vous utiliser une action Attaquer lors de votre tour.

Frappe étourdissante

À partir du niveau 5, vous pouvez perturber le flux du ki du corps de votre adversaire. Lorsque vous touchez une autre créature lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez dépenser 1 point ki pour tenter d'effectuer une frappe étourdissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappes de ki

À partir du niveau 6, vos attaques à mains nues sont considérées comme des attaques magiques pour ce qui est de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non-magiques.

Esquive

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, comme le souffle d'un dragon bleu ou le sort *boule de feu*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié de ses dégâts initiaux,

vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez votre jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous l'échouez.

Tranquillité de l'esprit

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un effet qui vous affecte et vous inflige la condition charmé ou effrayé.

Pureté du corps

Au niveau 10, votre maîtrise du flux de ki qui vous parcourt vous immunise aux maladies et aux poisons.

Langage du soleil et de la lune

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le ki d'autres consciences, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues parlées. De plus, toute créature qui peut comprendre un langage peut comprendre ce que vous dites.

Âme de diamant

Dès le niveau 14, votre maîtrise du ki vous confère la maîtrise de tous les jets de sauvegarde. De plus, lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde et l'échouez, vous pouvez dépenser 1 point ki pour le retenter ; vous devez prendre ce second résultat.

Jeunesse éternelle

Au niveau 15, votre ki vous sustente, ce qui fait que vous ne souffrez plus des affres de la vieillesse, et vous ne pouvez plus être vieilli par magie. Vous pouvez cependant toujours mourir de vieillesse. Enfin, vous n'avez plus besoin de manger ni de boire.

Corps vide

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 4 points ki et ainsi devenir invisible pendant 1 minute. Au cours de cette période, vous obtenez également la résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts de force. De plus, vous pouvez dépenser 8 points de ki pour lancer le sort *projection astral*, sans avoir besoin des composantes matérielles. De cette manière, vous ne pouvez pas prendre d'autres créatures avec vous.

Perfection de l'être

Au niveau 20, lorsque vous lancez l'initiative et n'avez plus de points de ki disponibles, vous regagnez 4 points ki.

Traditions monastiques

On retrouve trois principales traditions monastiques dans les différents monastères disséminés à travers le multivers. Mais la plupart de ces monastères n'en pratiquent qu'une seule, et seuls quelques-uns honorent les trois, instruisant chaque moine selon son aptitude et son intérêt. Toutefois ces trois traditions reposent sur les mêmes techniques de base, et ne divergent que lorsque l'étudiant commence à réellement développer ses capacités. C'est pourquoi un moine n'a besoin de choisir une tradition qu'après avoir atteint le niveau 3.

Voie de la Paume

Les moines de la voie de la Paume sont les maîtres ultimes du combat d'arts martiaux, qu'il soit à mains nues ou non. Ils apprennent des techniques pour pousser et faire tomber leurs opposants, manipulent le ki pour soigner leurs blessures, et pratiquent une méditation avancée qui les protège de tout dommage.

Technique de la Paume

Dès que vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez manipuler le ki de votre ennemi tout en utilisant le vôtre. À chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques offertes par Déluge de coups, vous pouvez affliger votre cible de l'un des effets suivants :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre.
- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez la repousser de 4,50 mètres.
- Elle ne peut utiliser de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Intégrité physique

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous soigner vous-même. Par une action, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité.

Tranquillité

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans une méditation spéciale qui vous enveloppe dans une aura de paix. À la fin d'un repos long, vous gagnez l'effet du sort *sanctuaire* jusqu'au début de votre prochain repos long (le sort peut se terminer prématurément comme n'importe quel sort de sanctuaire). Le DD de sauvegarde pour ce sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

Paume frémissante

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de transmettre des vibrations létales au corps de quelqu'un. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points ki pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui restent en place un nombre de jour égal à votre niveau de moine. Les vibrations sont inoffensives tant que vous n'utilisez pas d'action pour les arrêter. Pour ce faire, vous et votre cible devez vous trouver dans le même plan d'existence. Lorsque vous utilisez cette action, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle l'échoue, elle tombe à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques. Vous ne pouvez affliger de cet effet qu'une seule créature à la fois. Vous pouvez choisir de mettre fin aux vibrations de manière inoffensive pour la cible, et ce sans dépenser d'action.

Voie de l'Ombre

Cette voie ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

Voie des Quatre éléments

Cette voie ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

PALADIN

Vêtue d'une armure étincelante sous le soleil, malgré la poussière et la crasse accumulées durant ce long voyage, une humaine pose à terre son épée et son bouclier, puis, sur le corps d'un homme mortellement blessé, elle appose ses mains. Un rayonnement divin s'en échappe, refermant les blessures de l'homme qui ouvre alors les yeux, stupéfait. Accroupis derrière un affleurement rocheux, son manteau noir le rendant quasi invisible dans la nuit, un nain observe une troupe d'orques fêtant leur dernière victoire. En silence, il s'infiltre dans leur camp et chuchote un serment : deux orques tombent raide morts avant même d'avoir pu entrevoir sa présence. Sa chevelure couleur argent brillant dans le puits de lumière qui ne semble illuminer que lui, un elfe rit, exultant. Sa lance, comme ses yeux, envoie des éclairs alors qu'il virevolte encore et encore autour d'un géant difforme, jusqu'à ce que sa lumière triomphe de cette hideuse obscurité.

Quelles que soient leurs origines et leurs missions, les paladins sont unis par leur serment de s'opposer aux forces du mal. Qu'il fut prononcé au pied de l'autel d'un dieu en présence d'un prêtre, dans une clairière sacrée devant des esprits de la nature et des êtres-fées, ou bien lors d'un moment de désespoir et de colère avec la mort comme seul témoin, le serment d'un paladin est un lien très puissant. Il est la source d'un pouvoir qui transforme un guerrier dévoué en un champion béni.

CARACTÉRISTIQUES

POINTS DE VIE

DV : 1d10 par niveau de paladin
pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Intimidation, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :
• (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
• (a) cinq javelines ou (b) n'importe quelle arme courante de corps à corps
• (a) un sac d'ecclésiastique ou (b) un sac d'explorateur
• une cotte de mailles et un symbole sacré

			- Emplacements de sorts -				
Niv	Bonus	Capacités	1	2	3	4	5
1	+2	Sens divins, Imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Sorts, Châtiment divin	2	-	-	-	-
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+3	Capacité de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Contact purifiant	4	3	3	1	-
15	+5	Capacité de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration des auras	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	3	3	3	2
20	+6	Capacité de serment sacré	4	3	3	3	2

SENS DIVINS

Une forte présence maléfique éveille vos sens, comme une odeur nocive, et un bien puissant fait résonner dans vos oreilles une musique céleste. Par une action, vous pouvez éveiller votre conscience pour détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous connaissez l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de vous, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Vous connaissez le type (céleste, fiélon ou mort-vivant) et le nombre de tous les êtres dont vous sentez la présence, mais pas leur identité (le vampire comte von Strahd Zarovich, par exemple). Dans ce même rayon, vous détectez également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Lorsque vous terminez un repos long, vous récupérez toutes les utilisations dépensées.

Imposition des mains

Votre toucher béni peut guérir les blessures. Vous possédez une réserve de points de vie à soigner qui se récupère après chaque repos long. Avec cette réserve, vous pouvez restaurer un nombre total de points de vie égal à votre niveau de paladin multiplié par 5. Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature et puiser dans votre réserve pour soigner autant de points de vie que vous le désirez, sans dépasser le nombre de points dans votre réserve bien entendu.

Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de votre réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez soigner plusieurs maladies et neutraliser plusieurs poisons avec une seule imposition des mains en dépensant les points de vie séparément pour chacun d'entre eux. L'imposition des mains n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Style de combat

Au niveau 2, vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Arme à deux mains

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

Sorts

Au niveau 2, vous avez appris à tirer parti de la magie divine à travers la méditation et la prière pour lancer des sorts comme un clerc le ferait.

Préparer et lancer des sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de paladin qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de paladin égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin, arrondi à l'inférieur (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un paladin de niveau 5, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec un Charisme de 14, votre liste de sorts préparés peut inclure quatre sorts parmi le niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de paladin nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Capacité de lancer des sorts

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts de paladin. La puissance de vos sorts vient de votre force de conviction. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur magique

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique pour vos sorts de paladin.

Châtiment divin

À partir du niveau 2, quand vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser n'importe quel emplacement de sort (de paladin ou autre) pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8.

Santé divine

À partir du niveau 3, la magie divine qui coule en vous vous immunise contre les maladies.

Serment sacré

Au niveau 3, vous prêtez un serment qui vous lie en tant que paladin pour l'éternité. Jusque-là, vous étiez dans une phase préparatoire, engagé dans la voie, mais sans avoir encore prêté serment. Maintenant, vous devez choisir entre le serment de Dévotion, le serment des Anciens ou le serment de Vengeance. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 7, 15 et 20. Ces capacités comprennent des sorts de serment et la capacité de Canalisation divine.

Sorts de serment

Chaque serment est associé à une liste de sorts qui lui est propre. Vous accèderez à ces sorts au niveau spécifié dans la description du serment. Une fois que vous avez accès à un sort de serment, celui-ci sera toujours considéré comme préparé mais ne compte pas dans le nombre de sorts que vous préparez chaque jour. Si vous gagnez un sort de serment qui n'est pas dans la liste des sorts de paladin, ce sort sera tout de même considéré comme étant un sort de paladin pour vous.

Canalisation divine

Votre serment vous permet de canaliser de l'énergie divine qui alimente des effets magiques. Chaque Canalisation divine proposée par votre serment en détaille les options d'utilisation. Quand vous utilisez votre Canalisation divine, vous choisissez quelle option vous voulez utiliser. Un repos court ou long est nécessaire pour pouvoir utiliser une Canalisation divine de nouveau. Certains effets de Canalisation divine nécessitent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez ce type d'effet, le DD est égal au DD pour résister à vos sorts.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

Aura de protection

À partir du niveau 6, si vous ou une créature alliée située à 3 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde, la créature gagne un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum +1). Vous devez être conscient pour accorder ce bonus. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Aura de courage

À partir du niveau 10, vous et toutes créatures amicales situées à 3 mètres ou moins de vous ne pouvez être effrayés tant que vous êtes conscient. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Châtiment divin amélioré

Au niveau 11, vous êtes tellement imprégné de vertus que toutes vos armes de corps à corps portent la puissance divine en elles. Lorsque vous touchez avec une arme de corps à corps, la créature cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires. Cette capacité se cumule avec le Châtiment divin.

Contact purifiant

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un sort sur vous ou une créature consentante que vous touchez. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1) entre deux repos long.

Serments sacrés

Devenir un paladin consiste à faire des vœux qui lient le paladin à la cause de la justice, un chemin actif de la lutte contre la vilenie. Le serment final, lorsqu'il atteint le niveau 3, est le point culminant de sa longue formation. Certains personnages de cette classe ne se considèrent d'ailleurs pas de vrais paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté ce serment. Pour d'autres, la prestation du serment n'est qu'une formalité, un cachet officiel sur ce qui a toujours été un état de fait dans le cœur du paladin.

Serment de Dévotion

Le Serment de Dévotion lie un paladin aux idéaux les plus élevés de la justice, de la vertu, et de l'ordre. Les cavaliers parfois appelés, chevaliers blancs, ou les guerriers saints, ces paladins rencontrent l'idéal du chevalier dans l'armure brillante, agissant avec l'honneur à la poursuite de la justice et du bien le plus grand. Ils se tiennent sur les niveaux les plus élevés de la conduite, et certains, pour le meilleur ou pour le pire, tiennent le reste du monde sur les mêmes normes. Beaucoup qui jurent ce serment sont consacrés aux dieux de la loi et du bien et emploient les principes d'un leur dieu comme mesure de leur dévotion. Ils tiennent les anges (les employés parfaits du bien) en tant que leurs idéaux, et incorporent des images d'ailes angéliques à leurs casques ou leurs bracelets.

Principes de Dévotion

Bien que les mots exacts et les restrictions imposées par le serment de Dévotion varient, les paladins de ce serment partagent ces préceptes.

Honnêteté. Ne ment pas et ne triche pas. Que ta parole soit ta promesse.

Courage. N'aies jamais peur d'agir, même si la prudence est sage.

Compassion. Aide les autres, protège les faibles et punit ceux qui les menacent. Fais preuve de miséricorde envers tes ennemis, tempérée avec sagesse.

Honneur. Traite les autres avec équité et fais de tes actes honorables un exemple pour eux. Fais le bien autant que possible, sans causer de préjudice.

Devoir. Soit responsable de tes actes et de leurs conséquences ; protège ceux qui te sont confiés et obéis à ceux qui ont une autorité sur toi.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niveau de paladin	Sorts
3	*protection contre le Mal et le Bien, sanctuaire*
5	*restauration partielle, zone de vérité*
9	*signal d'espérance, dissipation de la magie*
13	*liberté de mouvement, gardien de la foi*
17	*communion, colonne de feu*

Canalisation divine
Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous gagnez les deux options suivantes de Canalisation divine.

Arme sacrée. Au prix d'une action, vous pouvez imprégner l'arme que vous tenez avec d'énergie positive, utilisant votre Canalisation divine. Durant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à vos jets d'attaques faits avec cette arme (minimum +1) et l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pendant la durée du sort. Vous pouvez arrêter cet effet à votre tour de jeu dans le cadre d'une autre action. Si vous ne tenez plus ou ne portez plus cette arme, ou si vous êtes inconscient, l'effet prend fin.

Renvoi des impies. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant votre Canalisation divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de vous qui peuvent vous entendre ou vous voir, doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à moins de 9 mètres de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Courir ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser son action d'Esquive.

Aura de dévotion
À partir du niveau 7, vous et toutes créatures amicales à 3 mètres ou moins de vous ne peuvent être charmées tant que vous êtes conscient. Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Pureté de l'esprit
À partir du niveau 15, vous êtes en permanence sous l'effet d'un sort de *protection contre le Mal et le Bien*.

Halo sacré
Au niveau 20, au prix d'une action, vous pouvez diffuser une lumière brillante semblable à celle du soleil. Pendant 1 minute, une lumière vive s'échappe de vous sur un rayon de 9 mètres, et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Quand une créature ennemie commence son tour dans la zone de lumière vive, elle subit 10 points de dégâts radiants. De plus, pendant cette durée, vous avez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre les sorts que les fiélons ou les morts-vivants jettent. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Serment des Anciens

Ce serment ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook.*

Serment de Vengeance

Ce serment ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook.*

ROMPRE VOTRE SERMENT

Un paladin tente de maintenir les plus hautes normes de conduite, mais même le plus vertueux des paladins n'est pas infaillible. Parfois la voie du droit s'avère être trop exigeante, parfois une situation exige le moindre de deux maux, et parfois la chaleur de l'émotion fait transgresser à un paladin son serment.

Un paladin qui a rompu un vœu cherche en général l'absolution d'un clerc qui partage sa foi ou d'un autre paladin du même ordre. Le paladin pourrait passer une veillée toute la nuit en prières en signe de pénitence, ou entreprendre un acte rapide ou similaire d'abnégation. Après un rite de confession ou de pardon, le paladin repart comme lavé.

Si un paladin a volontairement violé son serment et ne montre aucun signe de repentance, les conséquences peuvent être plus graves. À la discrétion du MD, un paladin impénitent pourrait être forcé d'abandonner cette classe et d'en adopter une autre, ou peut-être de prendre l'option de paladin Oathbreaker présentée dans le Guide du Maître.

Rôdeur

D'aspect sauvage et rude, un humain traque seul à travers les ombres des arbres, chassant les orques qu'il sait préparer l'attaque d'une ferme alentour. Armé d'une épée courte dans chaque main il devient une tornade de métal, tranchant les ennemis les uns après les autres. Après avoir fait une roulade loin d'un souffle d'air gelé, une elfe se redresse d'un bond et dégaine son arc, décochant au passage une flèche vers le dragon blanc. S'affranchissant de la vague de terreur qui émane de lui comme la morsure glacée de son souffle, elle fait pleuvoir ses traits les uns après les autres afin de trouver un point faible entre les épaisses écailles du dragon. Levant sa main en l'air, un demi elfe siffle vers le faucon qui vole en cercle au-dessus de lui, l'appelant à ses côtés. Chuchotant des instructions en elfique, il pointe du doigt l'ours-hiboux qu'il traquait et envoie le rapace distraire la créature pendant qu'il bande son arc.

Loin du confort des cités et villages, en avant des haies qui protègent les fermes les plus éloignées des terreurs issues du monde sauvage, au milieu des arbres touffus dans des forêts sans chemin et à travers de vastes plaines désertiques, les rôdeurs continuent leur veille sans fin.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d10 par niveau de rôdeur
pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : choisissez trois compétences parmi Athlétisme, Discrétion, Dressage, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) armure d'écailles ou (b) armure de cuir
- (a) deux épées courtes ou (b) deux armes courantes de corps à corps
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- Un arc long et un carquois avec 20 flèches

			Sorts	- Emplacements de sorts -				
Niv	Bonus	Capacités	connus	1	2	3	4	5
1	+2	Ennemi favori, Explorateur né	-	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Sorts	2	2	-	-	-	-
3	+2	Archétype de rôdeur, Sens primitifs	3	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2	-	-	-
6	+3	Amélioration de l'Ennemi favori et de l'Explorateur né	4	4	2	-	-	-
7	+3	Capacité de l'archétype de rôdeur	5	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristique, Traversée des terrains	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Amélioration de l'Explorateur né, Camouflage naturel	6	4	3	2	-	-
11	+4	Capacité de l'archétype de rôdeur	7	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristique	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Amélioration de l'Ennemi favori, Disparition	8	4	3	3	1	-
15	+5	Capacité de l'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristique	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur d'ennemis	11	4	3	3	3	2

Ennemi favori

À partir du niveau 1, vous avez des compétences significatives pour pister, chasser et même communiquer avec un certain type d'ennemi. Choisissez un type d'ennemi favori : aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, morts-vivants, plantes ou vases. Sinon, vous pouvez sélectionner deux races d'humanoïde (comme gnolls et orques) comme ennemis favoris.

Vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister vos ennemis favoris, ainsi qu'aux ainsi qu'aux jets d'Intelligence permettant de se rappeler des informations sur ceux-ci. Quand vous obtenez cette capacité, vous apprenez également une langue de votre choix qui est parlée par vos ennemis favoris, s'ils en parlent une.

Vous choisissez un ennemi favori supplémentaire, ainsi qu'un langage associé, aux niveaux 6 et 14. À ces niveaux, vos choix devraient refléter les types de monstres que vous avez rencontrés au cours de vos aventures.

Explorateur né

Vous êtes particulièrement familier avec un type de milieu naturel et êtes apte à voyager et à survivre dans ces régions. Choisissez un type de terrain favori : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, plaine ou Outreterre. Lorsque vous faites un jet d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain favori, votre bonus de maîtrise est doublé si vous utilisez une compétence que vous maîtrisez.

Lors d'un voyage d'une heure ou plus dans votre terrain favori, vous obtenez les avantages suivants :

- Le terrain difficile ne ralentit pas le voyage de votre groupe.
- Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf par des moyens magiques.
- Même lorsque vous êtes engagé dans une autre activité tout en voyageant (comme la recherche de nourriture, la navigation ou le pistage), vous restez alerte face au danger.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer furtivement à un rythme normal.
- Lorsque vous cherchez de la nourriture, vous en trouvez deux fois plus que normalement.
- Lorsque vous pistez d'autres créatures, vous découvrez aussi leur nombre exact, leurs tailles, et depuis combien de temps elles sont passées dans la zone.

Vous choisissez un terrain favori supplémentaire aux niveaux 6 et 10.

Style de combat

Au niveau 2, Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de Style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Archer

Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Sorts

Au moment où vous atteignez le niveau 2, vous avez appris à utiliser l'essence magique de la nature pour lancer des sorts, tout comme le fait un druide.

Préparer et lancer des sorts

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous avez préparé le sort de niveau 1 *amitié animale* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter ce sort avec n'importe lequel de ces deux emplacements.

Emplacements de sorts

Vous connaissez deux sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de rôdeur. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de rôdeur de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 5 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de rôdeur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de rôdeur, celui devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

Capacité de lancer des sorts

La Sagesse est votre caractéristique pour lancer vos sorts de rôdeur, car le pouvoir de votre magie vient de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de rôdeur que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui vous inspire : le chasseur ou le maître des bêtes. Votre choix vous accorde des capacités aux niveaux 3, 7, 11 et niveau 15.

Sens primitifs

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre action et dépenser un emplacement de sort de rôdeur afin de concentrer votre attention sur la région autour de vous. Pour 1 minute par niveau d'emplacement de sort que vous dépensez, vous pouvez sentir si les types de créatures suivants sont présents à 1,6 kilomètre de vous (ou jusqu'à 10 kilomètres si vous êtes dans votre terrain favori) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, démons et morts-vivants. Cette capacité ne révèle pas l'emplacement ou le nombre des créatures.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

Traversée des terrains

À partir du niveau 8, se déplacer à travers un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire. Vous pouvez également passer à travers des plantes non magiques sans être ralenti et sans subir de dégâts par leurs épines, ou un risque semblable. En outre, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui sont créés ou manipulés par magie afin d'entraver les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Camouflage naturel

À partir du niveau 10, vous pouvez passer 1 minute pour vous créer un camouflage. Vous devez avoir accès à de la boue fraîche, de la crasse, des plantes, de la suie et d'autres matériaux naturels avec lesquels vous pouvez créer votre camouflage. Une fois que vous êtes camouflé de cette façon, vous pouvez essayer de vous cacher en vous appuyant contre une surface solide, comme un arbre ou un mur, s'il est au moins aussi grand et aussi large que vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) aussi longtemps que vous restez sans bouger et sans effectuer d'actions. Une fois que vous vous déplacez ou prenez une action ou une réaction, vous devez vous camoufler à nouveau pour regagner cet avantage.

Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser l'action Se cacher en tant qu'action bonus à votre tour. En outre, vous ne pouvez pas être suivi par des moyens non magiques, sauf si vous choisissez de laisser une trace.

Sens sauvages

Au niveau 18, vous gagnez un sens surnaturel qui vous aide à combattre les créatures que vous ne pouvez pas voir. Lorsque vous attaquez une créature que vous ne pouvez pas voir, votre incapacité à voir ne vous impose pas un désavantage à vos jets d'attaque contre elle. Vous êtes également au courant de l'emplacement d'une créature invisible dans un rayon de 9 mètres autour de vous, à condition que la créature ne se soit pas cachée vis-à-vis de vous et que vous ne soyez pas aveuglé ou assourdi.

Tueur d'ennemis

Au niveau 20, vous devenez un chasseur hors pair pour vos ennemis. Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque que vous effectuez contre l'un de vos ennemis favoris. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité avant ou après le jet, mais avant que les effets du jet ne soient appliqués.

Archétypes de rôdeur

L'idéal du rôdeur a deux principales expressions : le chasseur et le maître des bêtes.

Chasseur

Émuler l'archétype du chasseur signifie que vous acceptez votre rôle de rempart entre la civilisation et les terreurs de la nature sauvage. En prenant la voie du chasseur, vous apprenez des techniques spécialisées pour lutter contre les menaces que vous rencontrez, des ogres saccageurs et des hordes d'orques aux imposants géants et aux terrifiants dragons.

Proie du chasseur

Au niveau 3, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Tueur de colosses. Votre ténacité peut user les ennemis les plus puissants. Quand vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de géants. Quand une créature, de taille G ou supérieure et située à 1,50 mètre ou moins de vous, vous touche ou vous manque lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour attaquer cette créature immédiatement après son attaque, à condition que vous puissiez voir la créature.

Briseur de horde. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez faire une autre attaque avec la même arme contre une créature différente qui se situe à 1,50 mètre ou moins de la cible initiale et à portée de votre arme.

Tactiques défensives

Au niveau 7, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Échapper à la horde. Les attaques d'opportunité effectuées contre vous ont un désavantage.

Défense contre les attaques multiples. Quand une créature vous touche lors d'une attaque, vous gagnez un bonus de +4 à la CA contre toutes les attaques ultérieures effectuées par cette créature pour le reste du tour.

Moral d'acier. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Salve. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures situées à 3 mètres ou moins d'un point que vous pouvez voir et à portée de votre arme. Vous devez avoir assez de munitions pour chaque cible, logiquement, et devez faire un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Attaque tourbillonnante. Vous pouvez utiliser votre action pour réaliser une attaque au corps à corps contre toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins de vous, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Défense du chasseur supérieure

Au niveau 15, vous gagnez l'une des capacités suivantes de votre choix.

Évasion. Vous pouvez éviter prestement la trajectoire de certaines aires d’effets, tels que le souffle ardent d'un dragon rouge ou un sort de *foudre*. Lorsque vous êtes soumis à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez à la place aucun dégât si vous réussissez le jet, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Retour de bâton. Quand une créature hostile vous manque lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à répéter la même attaque contre une autre créature (autre qu'elle-même) de votre choix.

Esquive instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

Maître des bêtes

Cet archétype ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player’s Handbook*.

Sorcier

Un pseudodragon lové sur ses épaules, un jeune elfe vêtu d'une robe dorée sourit chaleureusement, tissant la trame d'un sortilège avec ses paroles mielleuses tout en incitant les sentinelles du palais à se plier à sa volonté. Alors que les flammes surgissent de sa main, une humaine flétrie susurre le nom secret de son patron démoniaque, insufflant à son sort une magie diabolique. Balayant son regard entre un tome vétuste et l'étrange alignement des astres, un tieffelin éperdu psalmodie un rituel mystique qui ouvrira un portail vers un monde distant.

Les sorciers sont des chercheurs de la connaissance dissimulée dans la trame du multivers. Par l'entremise de pactes conclus avec de mystérieux êtres dotés de pouvoirs surnaturels, les sorciers libèrent des effets magiques à la fois subtiles et spectaculaires. Tirant parti du savoir ancien d'êtres tels que les nobles fées, les démons, les diables, les sorcières et les entités extraplanaires du Royaume Lointain, les sorciers assemblent les secrets arcaniques pour renforcer leur propre puissance.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de sorcier
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Intimidation, Nature, Religion et Tromperie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :
• (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) n'importe quelle arme courante
• (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
• (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'exploration souterraine
• une armure de cuir, n'importe quelle arme courante, et deux dagues

Niv	Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts	Niveau d'emplacement	Invocations connues
1	+2	Patron d'Outremonde, Magie de pacte	2	2	1	1	-
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Faveur de pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Capacité de patron d'Outremonde	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Capacité de patron d'Outremonde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Capacité de patron d'Outremonde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristique	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

Patron d'Outremonde

Au niveau 1, vous avez conclu un marché avec un être d'Outremonde de votre choix : l'archi-fée, le fiélon ou le Grand Ancien. Celui-ci vous accorde des faveurs au niveau 1 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Magie de pacte

Vos recherches arcaniques et la magie qui vous est conférée par votre patron vous ont donné des facilités avec les sorts.

Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs de sorcier de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires

de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Emplacements de sorts

La table du sorcier montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts. Elle montre aussi quel est le niveau de ces emplacements. Tous vos emplacements sont du même niveau. Pour lancer un sort de sorcier de niveau 1 ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement. Vous regagnez tous vos emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Par exemple, au niveau 5 vous avez deux emplacements de sorts. Pour lancer le sort de niveau 1 *onde de choc*, vous devez dépenser un de ces emplacements, et le sort est lancé comme un sort de niveau 3.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts de sorcier de niveau 1 de votre choix. La colonne Sorts connus de la table indique à quels niveaux vous apprendrez plus de sorts de niveau 1 et supérieur. Un sort choisi ne peut être supérieur au niveau indiqué dans la colonne Niveau d'emplacement correspondant à votre niveau. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 6, vous apprenez un nouveau sort de sorcier, qui pourra être de niveau 1, 2 ou 3.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir de remplacer un sort que vous connaissez par un autre de la liste de sorts de sorcier, lequel doit toutefois être aussi d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements.

Capacité de lancer des sorts

Le Charisme est votre caractéristique pour lancer vos sorts de sorcier. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de sorcier que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur magique

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur magique pour vos sorts de sorcier.

Invocations occultes

Durant vos recherches, vous avez exhumé des invocations occultes, fragments d'un savoir interdit qui vous confère une capacité magique permanente.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations occultes de votre choix. Lorsque vous gagnez certains niveaux de sorcier, vous gagnez d'autres invocations de votre choix, comme indiqué dans la table ci-dessus. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir de remplacer une invocation déjà connue par une autre que vous pouvez apprendre à ce niveau.

Faveur de pacte

Au niveau 3, votre patron vous gratifie d'une aptitude pour votre loyauté. Vous gagnez une des capacités suivantes de votre choix.

BÉNÉFICE DU PACTE

Chaque Faveur de pacte produit une créature spéciale ou un objet qui reflète la nature de votre patron.

Pacte de la Chaîne. Votre familier est plus rusé qu'un familier typique. Son apparence peut être le reflet de votre patron, les esprits-follets et les pseudos dragons étant liés à l'archi-fée, et les diablotins et les quasits étant liés au fiélon. De par la nature inimaginable du Grand Ancien, les familiers qui lui sont liés peuvent être de toutes les formes.

Pacte de la Lame. Si votre patron est l'archi-fée, votre arme pourrait être une fine lame enveloppée de feuille de vigne. Si vous servez le fiélon, votre arme peut être une hache de métal noir ornée de flammes. Si votre patron est le Grand Ancien, votre arme pourrait être une lance d'ancienne facture avec un une pierre précieuse enchâssée à son extrémité, sculptée pour représenter un œil écarquillé terrifiant.

Pacte du Tome. Votre Livre des Ombres pourrait être un bel ouvrage enluminé comportant de nombreux enchantements et sorts d'illusions octroyés par votre archi-fée. Ce pourrait être un lourd tome relié de cuir démoniaque clouté de fer, contenant des sorts d'invocation ainsi qu'une mine sur les us et les coutumes interdites relatifs à de sinistres régions du cosmos, présent d'un fiélon. Ou ce pourrait être le journal en lambeaux d'un lunatique rendu fou par le contact avec le Grand Ancien, renfermant des fragments de sorts que seule votre folie naissante vous permet de comprendre et de lancer.

Pacte de la Chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier* et pouvez le lancer sous forme de rituel. Ce sort n'est pas comptabilisé comme un sort connu. Lorsque vous lancez le sort, vous pouvez choisir une forme normale pour votre familier (voir le sort) ou bien une des formes spéciales suivantes : esprit follet, diablotin, pseudodragon ou quasit.

En outre, quand vous choisissez l'action Attaquer, vous pouvez renoncer à une de vos attaques pour permettre à votre familier d'attaquer. Lorsque vous laissez votre familier attaquer, il le fait avec sa réaction.

Pacte de la Lame

Vous pouvez utiliser une action pour créer une arme de pacte dans votre main libre. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps à corps à chaque fois que vous la créez. Vous maîtrisez cette arme tant que vous la tenez en main. Cette arme est considérée comme magique au regard des résistances et des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,50 mètre de vous pendant une minute ou plus. Elle disparaît également si vous utilisez à nouveau cette aptitude, si vous congédiez l'arme ou si vous mourrez.

Vous pouvez transformer une arme magique pour en faire votre arme de pacte en effectuant un rituel spécial si vous

tenez l'arme en main. Vous réalisez le rituel en 1 heure, ce qui peut être fait durant un repos court. Vous pouvez alors congédier l'arme, la déplaçant dans un espace extra dimensionnel, pour la faire réapparaître à chaque fois que vous créez votre arme de pacte par la suite. Vous ne pouvez affecter un artefact ou une arme intelligente par ce procédé. Cette arme cesse d'être votre arme de pacte si vous mourrez, si vous vous liez avec une arme différente ou si vous réalisez le rituel de 1 heure pour briser le lien vous unissant à elle. L'arme apparaît alors à vos pieds si elle se trouve dans l'espace extra dimensionnel quand le lien est brisé.

Pacte du Tome

Votre patron vous offre un grimoire appelé un Livre des Ombres. Dès lors que vous bénéficiez de cette capacité, choisissez trois sorts mineurs dans la liste de sort de n'importe quelle classe. Tant que vous portez le grimoire sur vous, vous pouvez lancer ces sorts mineurs à volonté. Ils ne comptent pas dans le nombre de sorts mineurs connus.

Si vous perdez votre Livre des Ombres, vous pouvez réaliser une cérémonie de 1 heure pour en recevoir un nouveau de la part de votre patron. Cette cérémonie détruit le grimoire précédent et peut être réalisée durant un repos court ou long. Le grimoire se transforme en cendre quand vous mourrez.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Arcanum mystique

Au niveau 11, votre patron vous gratifie d'un secret magique appelé Arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste du sorcier, lequel sera votre Arcanum. Vous pouvez lancer votre Arcanum une fois sans utiliser un emplacement de sort. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Aux niveaux supérieurs, vous bénéficiez d'autres sorts de sorcier de votre choix qui peuvent être utilisés de cette façon : un sort de niveau 7 au niveau 13, un sort de niveau 8 au niveau 15 et un sort de niveau 9 au niveau 17. Vous regagnez l'usage de tous vos Arcanums après un repos long.

Maîtrise de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos réserves mystiques internes pour supplier votre patron afin de récupérer vos emplacements de sorts dépensés. Vous pouvez passer 1 minute à supplier votre patron pour regagner tous vos emplacements de sorts dépensés de votre Magie de pacte. Une fois que vous avez récupéré les emplacements de sorts par ce biais, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir le refaire.

Si une invocation possède une condition, vous devez le remplir pour l'apprendre. Vous pouvez apprendre l'invocation dès le moment où vous remplissez les conditions.

Invocations occultes

Une condition préalable de niveau pour un sort d'invocation réfère au niveau de sorcier, pas au niveau du personnage.

Armure d'ombres

Vous pouvez lancer *armure de mage* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Buveuse de vie

Condition : niveau 12, Pacte de la Lame

Quand vous touchez une créature avec votre arme de pacte, elle subit des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme (minimum 1).

Chaînes de Carceri

Condition : niveau 15, Pacte de la Chaîne

Vous pouvez lancer *immobilisation de monstre* à volonté (en ciblant un céleste, un démon ou un élémentaire) sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes. Vous devez avoir terminé un repos long avant de pouvoir réutiliser cette invocation sur la même créature.

Décharge insoutenable

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts.

Décharge répulsive

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Quand vous touchez une créature avec *décharge occulte*, vous pouvez la repousser de 3 mètres en ligne droite.

Lame assoiffée

Condition : niveau 5, Pacte de la Lame

Vous pouvez attaquer deux fois avec votre arme de pacte, au lieu d'une seule, chaque fois que vous choisissez l'action Attaquer durant votre tour.

Lance occulte

Condition : sort mineur *décharge occulte*

Lorsque vous lancez *décharge occulte*, sa portée passe à 90 mètres.

Langage animal

Vous pouvez lancer *compréhension animale* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Lenteur de l'esprit

Condition : niveau 5

Vous pouvez lancer *lenteur* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Livre des secrets anciens

Condition : Pacte du Tome

Vous pouvez maintenant inscrire des rituels dans votre Livre des Ombres. Choisissez deux sorts de niveau 1 qui sont marqués comme rituel dans la liste de sorts de n'importe quelle classe. Les sorts apparaissent dans le livre et ne comptent pas dans le nombre de sorts connus. Si vous tenez votre Livre des Ombres en main, vous pouvez lancer

ces sorts comme des rituels. Vous pouvez lancer ces sorts uniquement comme rituels, à moins que vous ne les appreniez par d'autres moyens. Vous pouvez aussi lancer un sort connu de sorcier comme rituel s'il est marqué de cette manière. Durant vos aventures vous pouvez copier d'autres rituels dans votre Livre des Ombres. Lorsque vous trouvez ce genre de sorts, vous pouvez les ajouter dans votre livre du moment qu'ils sont d'un niveau égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de sorcier (arrondi au supérieur) et si vous avez le temps de faire la transcription. Pour chaque niveau de sort, celle-ci prend 2 heures et coûte 50 po d'encres rares nécessaires à sa transposition.

Maître des mille formes
Condition : niveau 15

Vous pouvez lancer *modification d'apparence* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Maître des ombres
Condition : niveau 5

Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser une action pour devenir invisible jusqu'à ce que vous bougiez ou que vous utilisiez une action ou une réaction.

Marche ascensionnelle
Condition : niveau 9

Vous pouvez lancer *lévitation* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Masque aux mille visages
Vous pouvez lancer *déguisement* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Mauvais présage
Condition : niveau 5

Vous pouvez lancer *malédiction* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Mot d'effroi
Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer *confusion* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Murmures d'outre-tombe
Condition : niveau 9

Vous pouvez lancer *communication avec les morts* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Murmures ensorcelant
Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer *coercition* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Œil du gardien des runes
Vous pouvez lire toutes les formes d'écritures.

Regard de deux esprits
Vous pouvez utiliser une action pour toucher un humanoïde consentant, afin de voir et de ressentir au travers de ses sens, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aussi longtemps que la créature est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez utiliser une action durant les tours suivants pour maintenir la connexion, étendant sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous discernez les choses par le biais des sens de la créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux de celle-ci, en revanche vous êtes complètement aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

Saut d'Outremonde
Vous pouvez lancer *saut* sur vous-même à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Sbires du chaos
Condition : niveau 9

Vous pouvez lancer *invocation d'élémentaire* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Sculpteur de chair
Condition : niveau 7

Vous pouvez lancer *métamorphose* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Séduction
Vous acquérez la maîtrise des compétences Persuasion et Tromperie.

Vigueur fiélonne
Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur vous-même à volonté comme un sort de niveau 1, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Vision de sorcier
Condition : niveau 15

Vous pouvez voir la forme véritable de chaque métamorphe ou créature dissimulée par la magie des illusions ou de la transmutation, si la créature est dans un rayon de 9 mètres autour de vous et dans votre ligne de mire.

Vision des Royaumes Lointains
Condition : niveau 15

Vous pouvez lancer *œil magique* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Vision du diable
Vous voyez normalement dans les ténèbres, qu'elles soient magiques ou non, jusqu'à une distance de 36 mètres.

Vision occulte
Vous pouvez lancer *détection de la magie* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Visions embrumées
Vous pouvez lancer *image silencieuse* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort ni des composantes.

Voix du maître des Chaînes
Condition : Pacte de la Chaîne

Vous pouvez communiquer avec votre familier par télépathie et percevoir les choses par le biais de ses sens, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence. En outre, pendant que vous voyez au travers des sens de votre familier, vous pouvez le faire parler, avec votre voix, même si celui-ci est normalement incapable de discourir.

Voleur des cinq destinées
Vous pouvez lancer *imprécation* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez le lancer de nouveau avant d'avoir terminé un repos long.

Patrons d'Outremonde
Les êtres qui servent de patrons aux sorciers sont de puissants habitants d'autres plans d'existence. Ce ne sont pas des dieux, mais presque, si l'on se réfère à leurs pouvoirs. Divers patrons donnent à leurs sorciers accès à différents pouvoirs et invocations, et en attendent en retour d'importantes faveurs. Certains collectionnent les sorciers, distillant relativement librement des connaissances mystiques ou se vantant de leur capacité à lier les mortels à leur volonté. Et d'autres n'accordent leur pouvoir qu'à contrecœur, ne faisant de pacte qu'avec un seul sorcier. Des sorciers qui servent le même patron peuvent se considérer comme des alliés, des frères et sœurs, mais aussi comme des rivaux.

Le fiélon
Vous avez conclu un pacte avec un démon des plans inférieurs de l'existence, un être aux objectifs maléfiques, même si vous luttez contre ces objectifs. Ces êtres désirent la corruption ou la destruction de toutes choses, de vous y compris. Des fiélons assez puissants pour forger un pacte comprennent les seigneurs démons (CM) tels que Démogorgon, Orcus, Fraz'Urb-Luu et Baphomet ; des archidiables (LM) tels qu'Asmodée, Dispater, Méphistophélès et Bélial ; des diantrefosses et des balors particulièrement puissants ; et des ultroloths et autres seigneurs yugoloths.

Liste de sorts étendue
Le fiélon vous permet de choisir parmi une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort de sorcier. Vous ajoutez les sorts suivants à la liste de sorts de sorcier.

Niveau de sort	Sorts
1	*mains brûlantes, injonction*
2	*cécité/surdité, rayon ardent*
3	*boule de feu, nuage puant*
4	*bouclier de feu, mur de feu*
5	*colonne de feu, sanctification*

Bénédiction du ténébreux
À partir du niveau 1, lorsque vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum 1).

Chance du ténébreux
À partir du niveau 6, vous pouvez appeler votre patron afin qu'il modifie le sort en votre faveur. Lorsque vous effectuez un jet de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette capacité pour ajouter un d10 à votre jet. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé le dé initial, mais la décision doit être prise avant que l'effet ne se produise. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos court ou long.

Résistance fiélonne
À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts lorsque vous terminez un repos court ou long. Vous gagnez alors la résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous choisissiez un autre grâce à cette capacité. Les dégâts causés par des armes magiques ou des armes en argent ignorent cette résistance.

Traversée des enfers
À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette capacité pour transporter instantanément la cible vers les plans inférieurs. La créature disparaît et passe par un paysage de cauchemar. À la fin de votre prochain tour, la cible revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment, ou dans l'espace libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle prend 10d10 dégâts psychiques lorsqu'elle revient de son horrible expérience. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

L'archi-fée
Ce patron ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

Le Grand Ancien
Ce patron ne fait pas partie du SRD. Référez-vous au *Player's Handbook*.

Sorts

Sorts de barde

Sorts mineurs (niveau 0)
Amitié fugace
Coup au but
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Manipulation à distance
Message
Moquerie vicieuse
Prestidigitation
Réparation

Niveau 1
Amitié animale
Charme-personne
Compréhension animale
Compréhension des langues
Déguisement
Détection de la magie
Feuille morte
Fou rire de Tasha
Grand pas
Héroïsme
Identification
Image silencieuse
Imprécation
Lueur féerique
Mot de guérison
Murmure dissonant
Onde de choc
Serviteur invisible
Soins
Sommeil
Texte illusoire

Niveau 2
Amélioration de caractéristique
Apaisement des émotions
Bouche magique
Cécité/Surdité
Déblocage
Détection de l’invisibilité
Détection de pensées
Discours captivant
Force fantasmagorique
Fracassement
Immobilisation de personne
Invisibilité
Localisation d'objet
Localisation de bêtes ou de plantes
Messager animal
Métal brûlant
Nuée de dagues
Restauration partielle
Silence
Suggestion
Zone de vérité

Niveau 3
Abri de Leomund
Antidétection
Clairvoyance
Communication à distance
Communication avec les morts
Compréhension végétale
Croissance Végétale
Dissipation de la magie
Don des langues
Glyphe de garde
Image accomplie
Lueurs hypnotiques
Malédiction
Nuage puant
Terreur

Niveau 4
Coercition
Confusion
Invisibilité suprême
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Métamorphose
Porte dimensionnelle
Terrain hallucinatoire

Niveau 5
Animation d’objets
Cercle de téléportation
Contrat
Domination
Double illusoire
Éveil
Faux-semblant
Immobilisation de monstre
Mission
Modification de mémoire
Mythes et légendes
Rappel à la vie
Restauration suprême
Scrutation
Soins de groupe
Songe

Niveau 6
Danse irrésistible d'Otto
Défense magique
Illusion programmée
Mauvais œil
Orientation
Suggestion de groupe
Vision lucide

Niveau 7
Cage de force
Épée de Mordenkainen
Forme éthérée
Manoir somptueux de Mordenkainen
Mirage
Projection d'image
Régénération
Résurrection
Symbole
Téléportation

Niveau 8
Bagou
Débilité
Domination universelle
Esprit impénétrable
Mot de Pouvoir d'étourdissement

Niveau 9
Mot de pouvoir de mort
Polymorphe véritable
Prémonition

Sorts de clerc

Sorts mineurs (niveau 0)
Flamme sacrée
Guide
Lumière
Réparation
Résistance
Stabilisation
Thaumaturgie

Niveau 1
Bénédiction
Blessure
Bouclier de la foi
Création ou Destruction d'eau
Détection de la magie
Détection du Mal et du Bien
Détection du poison et des maladies
Éclair guidé
Imprécation
Injonction
Mot de guérison
Protection contre le Mal et le Bien
Purification de nourriture et d'eau
Sanctuaire
Soins

Niveau 2
Aide
Amélioration de caractéristique
Apaisement des émotions
Arme spirituelle
Augure
Cécité/Surdité
Détection des pièges
Flamme éternelle
Immobilisation de personne
Localisation d'objet
Préservation des morts
Prière de guérison
Protection contre le poison
Protection d'autrui
Restauration partielle
Silence
Zone de vérité

Niveau 3
Animation des morts
Cercle magique
Clairvoyance
Communication à distance
Communication avec les morts
Création de nourriture et d'eau
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Fusion dans la pierre
Gardiens spirituels
Glyphe de garde
Lumière du jour
Malédiction
Marche sur l'Onde
Mot de guérison de groupe
Protection contre une énergie
Réanimation
Signal d'éspérance

Niveau 4
Bannissement
Contrôle de l'eau
Divination
Façonnage de la pierre
Gardien de la foi
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Protection contre la mort

Niveau 5
Colonne de feu
Communion
Contagion
Contrat
Mission
Mythes et légendes
Nuée d'insectes
Rappel à la vie
Rejet du Mal et du Bien
Restauration suprême
Sanctification
Scrutation
Soins de groupe

Niveau 6
Allié d'outreplan
Barrière de lames
Création de mort-vivant
Festin des héros
Guérison suprême
Interdiction
Mise à mal
Mot de rappel
Orientation
Vision lucide

Niveau 7
Changement de plan
Forme éthérée
Invocation de céleste
Parole divine
Régénération
Résurrection
Symbole
Tempête de feu

Niveau 8
Aura sacrée
Contrôle du climat
Tremblement de terre
Zone d'antimagie

Niveau 9
Guérison suprême de groupe
Portail
Projection astrale
Résurrection suprême

Sorts de druide

Sorts mineurs (niveau 0)
Druiderie
Flamme
Gourdin magique
Guide
Liane épineuse
Réparation
Résistance
Vaporisation de poison

Niveau 1
Amitié animale
Baie nourricière
Charme-personne
Compréhension animale
Création ou Destruction d'eau
Détection de la magie
Détection du poison et des maladies
Enchevêtrement
Grand pas
Lueur féerique
Mot de guérison
Nappe de brouillard
Onde de choc
Purification de nourriture et d'eau
Saut
Soins

Niveau 2
Amélioration de caractéristique
Bourrasque
Croissance d'épines
Détection des pièges
Immobilisation de personne
Lame de feu
Localisation d'objet
Localisation de bêtes ou de plantes
Messager animal
Métal brûlant
Passage sans trace
Peau d'écorce
Protection contre le poison
Rayon de lune
Restauration partielle
Sens bestial
Sphère de Feu
Vision dans le noir

Niveau 3
Appel de la foudre
Compréhension végétale
Croissance végétale
Dissipation de la magie
Fusion dans la pierre
Giboulée
Invocation de bêtes
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Mur de vent
Protection contre une énergie
Respiration aquatique

Niveau 4
Confusion
Contrôle de l'eau
Domination de bête
Façonnage de la pierre
Flétrissement
Insecte géant
Invocation d'élémentaires mineurs
Invocation d'êtres de la forêt
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Métamorphose
Mur de feu
Peau de pierre
Tempête de grêle
Terrain hallucinatoire

Niveau 5
Communion avec la nature
Contagion
Contrat
Coquille antivie
Éveil
Invocation d'élémentaire
Mission
Mur de pierre
Nuée d'insectes
Réincarnation
Restauration suprême
Scrutation
Soins de Groupe
Voyage par les arbres

Niveau 6
Festin des héros
Guérison suprême
Invocation de fée
Mur d'épines
Orientation
Rayon de soleil
Terraformage
Vent divin
Voie végétale

Niveau 7
Changement de plan
Inversion de la gravité
Mirage
Régénération
Tempête de Feu

Niveau 8
Attirance/Aversion
Contrôle du climat
Débilité
Explosion de lumière
Métamorphose animale
Tremblement de Terre

Niveau 9
Changement de forme
Prémonition
Résurrection suprême
Tempête vengeresse

Sorts d'ensorceleur

Sorts mineurs (niveau 0)
Aspersion d'acide
Contact glacial
Coup au but
Décharge Électrique
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Manipulation à distance
Message
Prestidigitation
Rayon de Givre
Réparation
Trait de feu
Vaporisation de poison

Niveau 1
Armure de Mage
Bouclier
Charme-personne
Compréhension des langues
Couleurs dansantes
Déguisement
Détection de la magie
Éclair de sorcière
Feuille morte
Image silencieuse
Mains brûlantes
Nappe de brouillard
Onde de choc
Orbe chromatique
Projectile magique
Retraite expéditive
Saut
Simulacre de vie
Sommeil

Niveau 2
Agrandissement/Rapetissement
Amélioration de caractéristique
Bourrasque
Cécité/Surdité
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection de pensées
Flou
Force fantasmagorique
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Lévitation
Modification d'apparence
Nuée de dagues
Pattes d'araignée
Rayon ardent
Suggestion
Ténèbres
Toile d'Araignée
Vision dans le noir

Niveau 3
Boule de feu
Clairvoyance
Clignotement
Contresort
Dissipation de la magie
Don des langues
Éclair
État gazeux
Giboulée
Image accomplie
Lenteur
Lueurs hypnotiques
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Nuage puant
Protection contre une énergie
Rapidité
Respiration aquatique
Terreur
Vol

Niveau 4
Bannissement
Confusion
Domination de bête
Flétrissement
Invisibilité suprême
Métamorphose
Mur de feu
Peau de pierre
Porte dimensionnelle
Tempête de grêle

Niveau 5
Animation d'objets
Brume mortelle
Cercle de téléportation
Cône de froid
Création
Domination
Faux-semblant
Immobilisation de monstre
Mur de pierre
Nuée d'insectes
Télékinésie

Niveau 6
Cercle de mort
Chaîne d'éclair
Désintégration
Globe d'invulnérabilité
Mauvais œil
Rayon de soleil
Suggestion de groupe
Terraformage
Vision lucide

Niveau 7
Boule de feu à retardement
Changement de plan
Doigt de mort
Forme éthérée
Inversion de la gravité
Rayons prismatiques
Téléportation
Tempête de feu

Niveau 8
Domination universelle
Explosion de lumière
Mot de pouvoir d'étourdissement
Nuage incendiaire
Tremblement de terre

Niveau 9
Arrêt du temps
Mot de pouvoir de mort
Nuée de météores
Portail
Souhait

Sorts de magicien

Sorts mineurs (niveau 0)
Amitié fugace
Aspersion d'acide
Contact glacial
Coup au but
Décharge Électrique
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Manipulation à distance
Message
Prestidigitation
Protection contre les armes
Rayon de givre
Réparation
Trait de feu
Vaporisation de poison

Niveau 1
Alarme
Appel de familier
Armure de mage
Bouclier
Charme-personne
Compréhension des langues
Couleurs dansantes
Déguisement
Détection de la magie
Disque flottant de Tenser
Éclair de sorcière
Feuille Morte
Fou rire de Tasha
Graisse
Grand pas
Identification
Image silencieuse
Mains brûlantes
Nappe de brouillard
Onde de choc
Orbe chromatique
Projectile magique
Protection contre le Mal et le Bien
Retraite expéditive
Saut
Serviteur invisible
Simulacre de vie
Sommeil
Texte illusoire

Niveau 2
Agrandissement/Rapetissement
Arme magique
Aura magique de Nystul
Bouche magique
Bourrasque
Cécité/Surdité
Corde enchantée
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection de pensées
Flamme éternelle
Flèche acide de Melf
Flou
Force fantasmagorique
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Lévitation
Localisation d'objet
Modification d'apparence
Nuée de dagues
Pattes d'araignée
Préservation des morts
Rayon affaiblissant
Rayon ardent
Sphère de feu
Suggestion
Ténèbres
Toile d'araignée
Verrou magique
Vision dans le noir

Niveau 3
Abri de Leomund
Animation des morts
Antidétection
Boule de feu
Cercle magique
Clairvoyance
Clignotement
Communication à distance
Contresort
Coursier fantôme
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Éclair
État gazeux
Giboulée
Glyphe de garde
Image accomplie
Lenteur
Lueurs hypnotiques
Malédiction
Nuage puant
Protection contre une énergie
Rapidité
Respiration aquatique
Terreur
Toucher du vampire
Vol

Niveau 4
Assassin imaginaire
Bannissement
Bouclier de feu
Chien de garde de Mordenkainen
Coffre secret de Leomund
Confusion
Contrôle de l'eau
Fabrication
Façonnage de la pierre
Flétrissement
Invisibilité suprême
Invocation d'élémentaires mineurs
Localisation de créature
Métamorphose
Mur de feu
Œil magique
Peau de pierre
Porte dimensionnelle
Sanctuaire secret de Mordenkainen
Sphère d'isolement d'Otiluke
Tempête de grêle
Tentacules noirs d'Evard
Terrain hallucinatoire

Niveau 5
Animation d'objets
Brume mortelle
Cercle de téléportation
Cône de froid
Contact avec les plans
Contrat
Création
Domination
Double illusoire
Faux-semblant
Immobilisation de monstre
Invocation d'élémentaire
Lien télépathique de Rary
Main de Bigby
Mission
Modification de mémoire
Mur de force
Mur de pierre
Mythes et légendes
Passe-muraille
Scrutation
Songe
Télékinésie

Niveau 6
Cercle de Mort
Chaîne d'éclair
Création de mort-vivant
Danse irrésistible d'Otto
Défense magique
Désintégration
Globe d'invulnérabilité
Illusion programmée
Invocation instantanée de Drawmij
Mauvais œil
Mur de glace
Pétrification
Prévoyance
Rayon de soleil
Sphère glaciale d'Otiluke
Suggestion de groupe
Terraformage
Urne magique
Vision lucide

Niveau 7
Boule de feu à retardement
Cage de force
Changement de plan
Dissimulation suprême
Doigt de mort
Épée de Mordenkainen
Forme éthérée
Inversion de la gravité
Manoir somptueux de Mordenkainen
Mirage
Projection d'image
Rayons prismatiques
Simulacre
Symbole
Téléportation

Niveau 8
Attirance/Aversion
Clone
Contrôle du climat
Débilité
Dédale
Demi-plan
Domination universelle
Esprit impénétrable
Explosion de lumière
Mot de pouvoir d'étourdissement
Nuage incendiaire
Zone d'antimagie

Niveau 9
Arrêt du temps
Changement de forme
Emprisonnement
Ennemi subconscient
Mot de pouvoir de mort
Mur prismatique
Nuée de météores
Polymorphe véritable
Portail
Prémonition
Projection astrale
Souhait

Sorts de paladin

Niveau 1
Bénédiction
Bouclier de la foi
Détection de la magie
Détection du Mal et du Bien
Détection du poison et des maladies
Faveur Divine
Héroïsme
Injonction
Protection contre le Mal et le Bien
Purification de nourriture et d'eau
Soins

Niveau 2
Aide
Appel de destrier
Arme magique
Châtiment de marquage
Localisation d'objet
Protection contre le poison
Restauration partielle
Zone de vérité

Niveau 3
Cercle magique
Création de nourriture et d'eau
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Lumière du jour
Réanimation

Niveau 4
Bannissement
Localisation de créature
Protection contre la mort

Niveau 5
Mission
Rappel à la vie
Rejet du Mal et du Bien

Sorts de rôdeur

Niveau 1
Alarme
Amitié animale
Baie nourricière
Compréhension animale
Détection de la magie
Détection du poison et des maladies
Grand pas
Marque du chasseur
Nappe de brouillard
Saut
Soins

Niveau 2
Croissance d'épines
Détection des pièges
Localisation d'objet
Localisation de bêtes ou de plantes
Messager Animal
Passage sans trace
Peau d'écorce
Protection contre le poison
Restauration partielle
Sens bestial
Silence
Vision dans le noir

Niveau 3
Antidétection
Compréhension végétale
Croissance végétale
Invocation de bêtes
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Mur de vent
Protection contre une énergie
Respiration aquatique

Niveau 4
Invocation d'êtres de la forêt
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Peau de pierre

Niveau 5
Communion avec la nature
Voyage par les arbres

Sorts de sorcier

Sorts mineurs (niveau 0)
Amitié fugace
Contact glacial
Coup au but
Décharge occulte
Illusion mineure
Manipulation à distance
Prestidigitation
Protection contre les armes
Vaporisation de poison

Niveau 1
Armure d'Agathys
Charme-personne
Compréhension des langues
Éclair de sorcière
Maléfice
Protection contre le Mal et le Bien
Représaille infernale
Retraite expéditive
Serviteur invisible
Texte Illusoire

Niveau 2
Discours captivant
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Nuée de dagues
Pattes d'araignée
Rayon d'affaiblissement
Suggestion
Ténèbres

Niveau 3
Cercle magique
Contresort
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
État gazeux
Image accomplie
Lueurs hypnotiques
Terreur
Toucher du vampire
Vol

Niveau 4
Bannissement
Flétrissement
Porte dimensionnelle
Terrain hallucinatoire

Niveau 5
Contact avec les plans
Immobilisation de monstre
Scrutation
Songe

Niveau 6
Cercle de mort
Création de mort-vivant
Invocation de fée
Mauvais œil
Pétrification
Suggestion de groupe
Vision lucide

Niveau 7
Cage de force
Changement de plan
Doigt de mort
Forme éthérée

Niveau 8
Bagou
Débilité
Demi-plan
Domination universelle
Mot de pouvoir d'étourdissement

Niveau 9
Emprisonnement
Mot de pouvoir de mort
Polymorphe véritable
Prémonition
Projection astrale

Description des sorts

Abri de Leomund

niveau 3 - évocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle (hémisphère de 3 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une petite perle de cristal)
Durée : 8 heures

Un dôme immobile de 3 mètres de rayon apparaît autour et au-dessus de vous et reste à cet endroit, immobile, jusqu'à la fin du sort. Le sort prend fin si vous quittez cette zone.
Neuf créatures de taille Moyenne ou inférieure peuvent tenir sous le dôme avec vous. Le sort échoue si la zone contient une créature plus grande ou plus de neuf créatures. Les créatures et objets qui se trouvent sous le dôme lorsque vous lancez ce sort peuvent en sortir et y rentrer librement. Toutes les autres créatures et objets sont bloqués et ne peuvent le traverser. Les sorts et effets magiques, lancés de l'intérieur ou de l'extérieur du dôme, ne peuvent pas non plus passer au travers. L'atmosphère dans la zone est confortable et sec, quel que soit le climat extérieur.
Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé voire plongé dans l'obscurité. Le dôme est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais il est transparent depuis l'intérieur.

Agrandissement/Rapetissement

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou réduisez en taille une créature ou un objet que vous pouvez voir et qui est à portée pour la durée du sort. Choisissez une créature ou un objet qui n'est pas porté ou transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de succès, le sort n'a aucun effet.
Si la cible est une créature, toutes les choses qu'elle porte et transporte changent de taille avec elle. Tout objet lâché par la créature affectée reprend sa taille normale.
Agrandissement. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cela augmente sa taille d'une catégorie, de M à G par exemple. S'il n'y a pas assez de place dans la pièce pour que la cible double de taille, la créature ou l'objet atteint la taille maximale possible dans l'espace disponible. Jusqu'à la fin du sort, la cible a aussi l'avantage à ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible grandissent également. Tant que ces armes sont agrandies, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts supplémentaires.
Rapetissement. La taille de la cible est diminuée de moitié dans toutes les dimensions, et son poids est divisé par huit. Cette réduction diminue sa taille d'une catégorie, de M à P par exemple. Jusqu'à la fin du sort, la cible a un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible rapetissent aussi. Tant que ces armes sont réduites, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts en moins (minimum 1 point de dégâts).

Aide

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit bout de vêtement blanc)
Durée : 8 heures

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximums et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de l'une des cibles augmentent de 5 par niveau d'emplacement au-dessus du deuxième.

Alarme

niveau 1 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)
Durée : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale.
Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,6 km maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi. Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.

Allié d'outreplan

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous sollicitez l'aide d'une entité étrangère à ce monde. Vous devez connaître l'être en question : un dieu, un primordial, un prince démon, ou quel qu'autre être de puissance cosmique. Cette entité envoie un céleste, un élémentaire, ou un fiélon qui vous est loyal et qui vous aide, faisant apparaître cette créature dans un espace inoccupé à portée. Si vous connaissez le nom spécifique d'une créature, vous pouvez prononcer ce nom au moment de l'incantation de ce sort pour invoquer précisément cette créature, vous risquez toutefois de recevoir quand même l'aide d'une autre créature (au choix du MD).
Lorsque la créature apparaît, elle n'est pas contrainte d'agir d'une manière particulière. Vous pouvez demander à la créature de vous rendre un service en échange d'un paiement, mais elle n'est pas obligée de s'exécuter. Un large éventail de requêtes s'offre à vous, des plus simples ("Fais nous survoler le gouffre", "Aide nous à combattre") aux plus complexes ("Espionne nos ennemis", "Protège-nous pendant notre incursion dans le donjon"). Vous devez être capable de communiquer avec la créature pour pouvoir négocier ses services.

Le paiement peut prendre diverses formes. Un céleste pourrait demander que vous fassiez une importante donation sous forme d'or ou d'objets magiques à un temple allié, tandis qu'un fiélon pourrait demander le sacrifice d'un être vivant ou une offrande prise dans votre trésor. Certaines créatures pourraient vous rendre service à condition que vous acceptiez une quête pour elle.
Le tarif généralement pratiqué pour une tâche dont la durée est calculée en minutes est au moins de 100 po par minute. Une tâche dont la durée se calcule en heures est d'au moins 1 000 po par heure. Et une tâche dont la durée se calcule en jours (jusqu'à un maximum de 10 jours) est de 10 000 po par jour. Le MD peut ajuster ces tarifs en fonction des raisons pour lesquelles vous lancez ce sort. Si la tâche s'accorde à l'éthique de la créature, le paiement pourrait être divisé par deux voire annulé. Typiquement, une tâche non dangereuse ne requiert que la moitié du paiement suggéré ci-dessus, tandis qu'une tâche particulièrement dangereuse pourrait nécessiter une offrande beaucoup plus importante. Les créatures acceptent rarement les tâches qui semblent suicidaires.
Après qu'une créature ait accompli la tâche que vous lui avez confiée, ou lorsque la durée de service convenue arrive à échéance, la créature retourne dans son propre plan après vous avoir fait un rapport, si c'est approprié à la tâche ou si elle le peut. Si vous n'êtes pas capable de vous entendre sur le paiement de la tâche, la créature retourne immédiatement dans son plan d'origine.
Une créature enrôlée dans votre groupe compte comme un membre à part entière, recevant son quota de points d'expérience comme tous les autres membres.

Amélioration de caractéristique

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (le poil ou la plume d'une bête)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure.

Vous touchez une créature et lui accordez une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants ; la cible gagne cet effet jusqu'à ce que le sort prenne fin.
Endurance de l'ours. La cible a l'avantage à ses jets de Constitution. Elle gagne également 2d6 points de vie temporaires, qui sont perdus lorsque le sort prend fin.
Force du taureau. La cible a l'avantage à ses jets de Force, et sa capacité de charge double.
Grâce féline. La cible a l'avantage à ses jets de Dextérité. De plus, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle chute de 6 mètres ou moins et qu'elle n'est pas incapable d'agir.
Splendeur de l'aigle. La cible a l'avantage à ses jets de Charisme.
Ruse du Renard. La cible a l'avantage à ses jets d'Intelligence.
Sagesse du Hibou. La cible a l'avantage à ses jets de Sagesse.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur à 2.

Amitié animale

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)
Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Animation d'objets

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie à votre demande. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques dans la portée du sort qui ne sont pas portés ou transportés. Les cibles de taille M compte pour deux objets, ceux de taille G comptent pour quatre et les objets de taille TG comptent pour huit. Vous ne pouvez pas animer un objet plus grand que la taille TG. Chaque cible anime et devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie.
Comme action bonus, vous pouvez commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 150 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action que prend la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	18	+8 au toucher, dégâts 1d4 + 4	4	18
P	25	16	+6 au toucher, dégâts 1d8 + 2	6	14
M	40	13	+5 au toucher, dégâts 2d6 + 1	10	12
G	50	10	+6 au toucher, dégâts 2d10 + 2	14	10
TG	80	10	+8 au toucher, dégâts 2d12 + 4	18	6

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Elle possède 10 en Constitution, 3 en Intelligence et en Sagesse, et 1 en Charisme. Sa vitesse est de 9 mètres, ou bien si l'objet est dépourvu de jambes ou d'autres appendices équivalents pouvant servir à son déplacement il possède alors une vitesse de vol de 9 mètres qui lui permet aussi de faire du sur-place. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet plus gros, telle une chaîne ancrée dans un mur, sa vitesse est de 0. L'objet est doté de la vision aveugle sur un rayon de 9 mètres et il est aveuglé au-delà de cette distance. Lorsque l'objet animé est réduit à 0 point de vie, il reprend sa forme originale et l'excédent de dégâts est infligé à l'objet inanimé.
Si vous ordonnez à un objet d'attaquer, il peut faire une simple attaque au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de celui-ci. Il fait une attaque de coup avec

un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa taille. Le MD peut décréter qu'un objet spécifique peut infliger des dégâts tranchants ou perforants, selon la forme dudit objet.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

ANIMATION DES MORTS

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)
Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille Moyenne ou Petite dans la portée du sort. Votre sort insuffle un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question).
À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un corridor. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.
La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.

ANTIDÉTECTION

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 25 po saupoudrée sur la cible, que le sort consomme)
Durée : 8 heures

Pour la durée du sort, vous cachez une cible que vous touchez de la divination magique. La cible peut être une créature consentante, un endroit ou un objet ne faisant pas plus de 3 mètres dans toutes les dimensions. La cible ne peut pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit ou perçue grâce à des objets de détection magique.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sans quoi il subit l'un des deux effets suivants. La créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde.
Soit vous pouvez supprimer tous les effets de charme ou de terreur qui affectent la cible. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expiré entre temps.
Soit vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

APPEL DE DESTRIER

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous invoquez un esprit qui se matérialise sous la forme d'un destrier loyal, fort, et remarquablement intelligent, possédant un lien durable avec vous. Apparaissant dans un espace inoccupé à portée, le destrier prend la forme que vous voulez, comme un cheval de guerre, un poney, un chameau, un élan, ou un molosse (votre MD peut autoriser l'invocation d'autres bêtes en tant que destriers). Le destrier a les statistiques de la forme choisie, cependant, son type est soit céleste, soit fée, soit fiélon (au choix) à la place de son type normal. De plus, si votre destrier a une Intelligence de 5 ou moins, son Intelligence passe à 6, et il gagne la capacité de comprendre l'une des langues que vous parlez (au choix).
Votre destrier vous sert de monture, en combat ou non, et le lien qui vous unit vous permet de combattre comme une seule unité. Tant que vous montez votre destrier, lorsque vous lancez un sort qui vous cible, vous pouvez faire en sorte qu'il cible également votre destrier.
Lorsque votre destrier tombe à 0 point de vie, il disparaît, ne laissant derrière lui aucune forme physique. Vous pouvez également choisir de renvoyer votre destrier à tout moment en utilisant votre action. Il disparaît alors. Dans tous les cas, lancer de nouveau ce sort invoque le même destrier, soigné à ses points de vie maximums.
Tant que votre destrier se trouve à 1,5 kilomètres ou moins de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. Vous ne pouvez avoir plus d'un destrier lié grâce à ce sort en même temps. Par une action, vous pouvez libérer votre destrier du lien qui vous unit, et ce à n'importe quel moment. Le destrier disparaît alors.

Appel de familier

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (du charbon de bois, de l'encens, et des herbes pour une valeur de totale minimum de 10 po, le tout étant consumé par le feu dans un chaudron en laiton)
Durée : instantanée

Vous gagnez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une chauve-souris, un chat, un crabe, une grenouille (crapaud), un faucon, un lézard, une pieuvre, un hibou, un serpent venimeux, un poisson (piranha), un rat, un corbeau, un hippocampe, une araignée ou une belette. Apparaissant dans un espace inoccupé à portée, le familier a les statistiques de la forme choisie, tandis qu'il est de type céleste, fée, ou fiélon (au choix), au lieu du type bête.
Votre familier agit de manière indépendante, mais obéit toujours à vos ordres. En combat, il lance sa propre initiative et agit au cours de son propre tour. Un familier ne peut pas attaquer, mais il peut utiliser normalement les autres actions.
Lorsqu'un familier tombe à 0 point de vie, il disparaît, ne laissant derrière lui aucune forme physique. Il réapparaît lorsque vous lancez de nouveau ce sort.
Lorsque votre familier se trouve à 30 mètres de vous maximum, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, par une action, vous pouvez voir au travers des yeux du familier et entendre ce qu'il entend jusqu'au début de votre prochain tour, bénéficiant alors des sens spéciaux de votre familier, s'il en a. Au cours de cette période, vous êtes considéré comme étant sourd et aveugle (en ce qui concerne vos propres sens).
Par une action, vous pouvez temporairement renvoyer votre familier. Il disparaît dans une poche dimensionnelle, de laquelle il attend votre rappel. Vous pouvez sinon le renvoyer pour toujours. Par une action, alors que votre familier est temporairement renvoyé, vous pouvez le faire réapparaître dans une espace inoccupé situé à 9 mètres de vous maximum.
Vous ne pouvez pas avoir plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous possédez déjà un familier, votre familier actuel prend une nouvelle forme. Choisissez cette nouvelle forme parmi celles présentées dans la liste ci-dessus. Votre familier prend alors la forme de la créature choisie.
Enfin, lorsque vous lancez un sort qui a pour portée "Contact", votre familier peut lancer le sort comme s'il était celui qui avait réalisé l'incantation. Votre familier doit se situer à 30 mètres de vous maximum, et doit utiliser sa réaction pour lancer le sort au moment où vous l'incantez. Si le sort requiert un jet d'attaque, vous utilisez votre modificateur à l'attaque pour ce jet.

Appel de la foudre

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage d'orage prend la forme d'un cylindre de 3 mètres de hauteur et d'un rayon de 18 mètres centré sur un point visible à 30 mètres au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir un point en l'air là où le nuage devrait apparaître (par exemple, si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage).
Lorsque vous incantez le sort, choisissez un point visible dans la portée du sort. Un éclair jaillit du nuage jusqu'au point choisi. Chaque créature à 1,50 mètre ou moins de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d10 dégâts de foudre. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. À chacun de vos tours, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action pour appeler la foudre de cette manière, en ciblant le même point ou un nouveau.
Si vous êtes en extérieur et dans des conditions orageuses lors de l'incantation de ce sort, le sort vous permet de contrôler l'orage plutôt que d'en créer un nouveau. Dans ces conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Arme magique

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le bonus augmente à +2. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le bonus augmente à +3.

Arme spirituelle

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous incantiez ce sort à nouveau. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. Une attaque réussie inflige des dégâts de force équivalents à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts.
En tant qu'action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme.
L'arme peut prendre la forme de votre choix. Les clercs d'une divinité associée à une arme particulière (tel que Saint-Cuthbert connu pour sa masse d'armes ou Thor pour son marteau) peuvent faire en sorte que l'effet du sort prenne la forme de l'arme en question.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement pair supérieur au niveau 2.

Armure de mage

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de cuir tanné)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire qui ne porte pas d'armure, et une force magique de protection l'englobe jusqu'à ce que le sort prenne fin. La CA de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfile une armure ou si vous prenez une action pour interrompre le sort.

Arrêt du temps

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous arrêtez brièvement l'écoulement du temps pour tout le monde, sauf pour vous-même. Le temps ne s'écoule pas pour les autres créatures, tandis que vous profitez de 1d4 + 1 tours au cours desquels vous pouvez utiliser à votre guise les actions et mouvements qui vous sont dus normalement. Ce sort prend fin si l'une des actions que vous utilisez lors de cette période, ou l'un des effets que vous créez au cours de cette période, affecte une créature autre que vous ou un objet étant porté par quelqu'un d'autre que vous. De plus, le sort prend fin si vous vous déplacez à plus de 300 mètres d'où vous l'avez lancé.

Aspersion d'acide

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous propulsez une bulle d'acide. Choisissez une ou deux créatures, lesquelles sont à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre, dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 1d6 dégâts d'acide.
Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Assassin imaginaire

niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous exploitez les cauchemars d'une créature à portée que vous pouvez voir et créez une manifestation illusoire de ses plus grandes peurs, visible uniquement de cette créature. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle l'échoue, la cible est effrayée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu avant que le sort ne prenne fin, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

Attirance/Aversion

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (soit un morceau d'aluminium trempé dans du vinaigre pour l'effet aversion, soit une goutte de miel pour l'effet attirance)
Durée : 10 jours

Ce sort attire ou repousse les créatures de votre choix. Vous ciblez quelque chose à portée, soit un objet de taille TG ou inférieure, soit une créature, soit une zone dont les dimensions maximales ne dépassent pas celles d'un cube de 60 mètres d'arête. Puis spécifiez une sorte de créature intelligente, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires.
Vous conférez à la cible une aura qui va soit attirer, soit repousser les créatures spécifiées pour toute la durée du sort. Choisissez l'effet de l'aura, entre l'attirance et l'aversion.
Aversion. L'enchantement donne, aux créatures que vous avez désignées, le besoin urgent de quitter la zone et de fuir la cible. Lorsqu'une créature désignée peut voir la cible ou s'approche à 18 mètres ou moins d'elle, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée. La créature reste effrayée tant qu'elle peut voir la cible ou qu'elle se trouve à 18 mètres ou moins d'elle. Tant qu'elle est effrayée par la cible, la créature doit utiliser son mouvement pour se déplacer vers l'endroit sûr le plus proche et duquel elle ne pourra pas voir la cible. Si la créature se déplace à plus de 18 mètres de la cible et qu'elle ne peut pas la voir, la créature n'est plus effrayée, mais elle redevient immédiatement effrayée si elle a de nouveau la cible en ligne de mire ou si elle se trouve de nouveau à 18 mètres ou moins de la cible.
Attirance. L'enchantement donne, aux créatures que vous avez désignées, le besoin urgent de s'approcher de la cible tant qu'elles se trouvent à 18 mètres ou moins d'elle ou qu'elles peuvent la voir. Lorsqu'une créature désignée peut voir la cible ou se trouve à 18 mètres ou moins d'elle, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir utiliser son mouvement, à chaque tour, pour entrer dans la zone ou se déplacer à portée de la cible. Une fois que la créature a agi de la sorte, elle ne peut s'éloigner volontairement de la cible.
Si la cible inflige des dégâts ou quelque autre tort à une créature affectée, la créature affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-dessous.
Mettre un terme à l'effet. Si une créature affectée termine son tour en étant à plus de 18 mètres de la cible et sans être capable de la voir, la créature effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur une réussite, la créature n'est plus affectée par la cible et se rend compte que son sentiment de répulsion ou d'attirance lui avait été magiquement inspiré. De plus, une créature affectée par le sort est autorisée à effectuer un autre de jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures tant que le sort persiste.
Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet y est immunisée pour 1 minute, après quoi elle peut de nouveau être affectée.

Augure
niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (jeu de bâtonnets ou d'osselets spécialement inscrits valant au moins 25 po)
Durée : instantanée

Que ce soit en jetant des bâtonnets incrustés de gemmes ou des osselets de dragon, en retournant des cartes ornées ou en usant d'autres outils divinatoires, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle à propos du résultat des actions que vous planifiez d'entreprendre au cours des 30 prochaines minutes. Le MD choisit de répondre à l'aide des présages suivants :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.
Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de recevoir une réponse aléatoire, et ce, à chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

Aura magique de Nystul
niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)
Durée : 24 heures

Vous placez une illusion sur une créature ou un objet que vous touchez pour que les sorts de divination révèlent de fausses informations les concernant. La cible peut être une créature consentante ou un objet qui n'est pas tenu ou équipé par une autre créature.
Lorsque vous lancez le sort, choisissez l'un ou les deux effets suivants. L'effet reste en place pour la durée du sort. Si vous lancez ce sort sur la même créature ou le même objet tous les jours pendant 30 jours, en choisissant à chaque fois le même effet, l'illusion reste active jusqu'à ce que le sort soit dissipé.
Fausse aura. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques, comme le sort *détection de la magie*, qui détectent les auras magiques. Vous pouvez faire en sorte qu'un objet non magique semble magique, et vice versa, ou modifier l'aura magique d'un objet pour qu'elle semble appartenir à une autre école de magie de votre choix. Lorsque vous utilisez cet effet sur un objet, vous pouvez faire en sorte que cette fausse aura soit visible pour toute créature qui tient l'objet en main.
Masque. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques qui détectent le type d'une créature, comme le Sens divin du paladin ou le déclencheur du sort *symbole*. Vous choisissez un type de créature, les autres sorts et effets magiques traitent la cible comme si elle était de ce type ou de cet alignement.

Aura sacrée
niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré. Le reliquaire doit valoir au moins 1000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de vous pour former une douce radiation dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Les créatures de votre choix dans ce rayon au moment d'incanter émettent une faible lumière sur un rayon de 1,50 mètre et bénéficient de l'avantage sur tous les jets de sauvegarde. Les autres créatures ont un désavantage sur leurs jets d'attaque contre les créatures touchées par le sort. De plus, lorsqu'un fiélon ou un mort-vivant frappent une créature touchée par le sort avec une attaque au corps à corps, l'aura s'illumine d'une lumière vive. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi il est aveuglé jusqu'à la fin du sort.

Bagou
niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, lorsque vous effectuez un jet de Charisme, vous pouvez remplace le résultat du dé par un 15. De plus, peu importe vos propos, les magies qui permettent de savoir si vous dites la vérité ou non indiquent que ce que vous dites est vrai.

Baie nourricière
niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une branche de gui)
Durée : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.
Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

Bannissement
niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un objet désagréable pour la cible)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer dans un autre plan d'existence une créature à portée que vous pouvez voir.
La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être bannie.
Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, vous bannissez la cible sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable

d'agir. La cible y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est occupé.
Si la cible est native d'un plan d'existence différent de celui sur lequel vous vous trouvez, la cible est bannie dans une petite détonation, retournant dans son plan d'existence. Si ce sort se termine avant qu'une minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est déjà occupé. Sinon, la cible ne revient pas.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

Barrière de lames
niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames acérées et tourbillonnantes, faites d'énergie magique. Le mur apparait dans la portée du sort et il persiste pour sa durée. Vous pouvez modeler un mur rectiligne mesurant jusqu'à 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire mesurant jusqu'à 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur confère les trois-quarts d'un abri aux créatures situées derrière, et l'espace occupé par le mur est un terrain difficile.
Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois de son tour ou lorsqu'elle débute son tour dans la zone, la créature doit réussir un jet de sauvegarde Dextérité sans quoi elle subit 6d10 dégâts tranchants. Si elle réussit, les dégâts sont diminués de moitié.

Bénédiction
niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix, dans la portée du sort. À chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet d'attaque ou de sauvegarde.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Blessure
niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible prend 3d10 dégâts nécrotiques.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-dessus du premier.

Bouche magique
niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade valant au moins 10 po, que le sort consomme)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Vous implantez un message dans un objet dans la portée du sort. Le message est verbalisé lorsque les conditions de déclenchement sont remplies. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté ou transporté par une autre créature. Ensuite, prononcez le message, qui ne doit pas dépasser 25 mots mais dont l'écoute peut prendre jusqu'à 10 minutes. Finalement, établissez les circonstances qui déclencheront le sort pour livrer votre message.
Lorsque ces circonstances sont réunies, une bouche magique apparaît sur l'objet et elle articule le message en imitant votre voix, sur le même ton employé lors de l'implantation du message. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui s'en approche, comme la bouche d'une statue, la bouche magique s'animera à cet endroit, donnant l'illusion que les mots proviennent de la bouche de l'objet.
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que le sort prend fin une fois que le message est livré ou qu'il peut persister et répéter son message à chaque fois que les circonstances se produisent.
Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou aussi précises que vous le souhaitez. Cependant, elles doivent être basées sur des critères visuels ou audibles perceptibles à moins de 9 mètres de l'objet. Par exemple, vous pouvez commander à la bouche de parler lorsqu'une créature quelconque s'approche à moins de 9 mètres de l'objet ou lorsqu'on sonne une clochette d'argent à moins de 9 mètres.

Bouclier
niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort *projectile magique*.

Bouclier de feu
niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)
Durée : 10 minutes

De fines et vaporeuses flammes cernent votre corps pour la durée du sort, irradiant une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible à trois mètres supplémentaires. Vous pouvez mettre fin au sort en utilisant une action pour le faire disparaitre.
Les flammes forment autour de vous un bouclier de chaleur ou de froid, à votre choix. Le bouclier de chaleur vous

confère une résistance aux dégâts de froid et celui de froid une résistance aux dégâts de feu.
De plus, si une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous vous touche avec une attaque au corps à corps, des flammes jaillissent du bouclier. L'attaquant subit alors 2d8 dégâts de feu ou de froid, selon le modèle choisi.

Bouclier de la foi

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bout de texte saint écrit sur un petit parchemin)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît et entoure une créature de votre choix dans la portée du sort, lui accordant un bonus de +2 à la CA pour la durée du sort.

Boule de feu

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du souffre)
Durée : instantanée

Une éclatante traînée lumineuse est émise de la pointe de votre doigt vers un point de votre choix dans la portée du sort, puis s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi chacune d'elles subit 8d6 dégâts de feu. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.
Le feu contourne les coins. Il enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Boule de feu à retardement

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du souffre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune est émis de la pointe de votre doigt, puis se condense sur un point dans la portée du sort pour prendre la forme d'une bille luisante pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, soit parce que votre concentration est interrompue, soit parce que vous décidez de le terminer, la bille s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes qui s'étendent et contournent les coins. Chaque créature dans une sphère de 6 m de rayon et centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit la somme cumulée des dégâts. Si elle réussit, les dégâts subis sont réduits de moitié.
Les dégâts de base sont 12d6. Si à la fin de votre tour de jeu la bille n'a pas encore explosé, les dégâts augmentent de 1d6.
Si la bille luisante est touchée avant la fin du sort, la créature qui la touche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi le sort prend fin, déclenchant l'éruption de la bille en flammes. Si elle réussit, la créature peut lancer la bille jusqu'à 12 mètres. Lorsqu'elle atteint une créature ou un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.
Le feu endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, les dégâts de base augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 7.

Bourrasque

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 m)
Composantes : V, S, M (une semence de légume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un corridor de vent long de 18 mètres et large de 3 mètres souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est poussée de 4,50 mètres dans l'axe du corridor.
Toute créature dans le corridor doit consommer 2 mètres de mouvement pour chaque mètre parcouru lorsqu'elle se rapproche de vous.
La bourrasque disperse les gaz et la vapeur, et elle éteint les chandelles, les torches et les autres flammes exposées dans la zone. Elle fait vaciller les flammes protégées, comme celle d'une lanterne, qui ont alors 50 % de chance de s'éteindre.
Lors d'une action bonus à chacun de vos tours avant que le sort prenne fin, vous pouvez changer la direction du corridor de vent.

Brume mortelle

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une sphère de 9 mètres de rayon remplie d'un brouillard toxique verdâtre, centré sur un point dans la portée du sort. Le brouillard contourne les coins. Il persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse, mettant ainsi fin au sort. La visibilité de la zone est nulle.
Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou lorsqu'elle y débute son tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle subit 5d8 dégâts de poison. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur souffle ou si elles n'ont pas besoin de respirer.
Le brouillard s'éloigne de vous au début de votre tour, au rythme de 3 mètres par tour. Il roule sur la surface du sol. La vapeur toxique étant plus lourde que l'air, elle descend dans les creux du relief et elle s'infiltre dans les ouvertures.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Cage de force
niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant au moins 1500 po)
Durée : 1 heure

Une prison en forme de cube immobile et invisible, composée de force magique, apparaît autour d'une zone que vous choisissez et à portée. La prison peut être une cage ou une boîte solide, selon votre choix.
Une prison prenant la forme d'une cage peut faire jusqu'à 6 mètres de côté et est constituée de barreaux de 1,25 centimètres de diamètre et espacés de 1,25 centimètres également.
Une prison prenant la forme d'une boîte peut faire jusqu'à 3 mètre de côté, créant une barrière solide qui empêche la matière de passer au travers et bloque les sorts lancés de l'intérieur vers l'extérieur de la zone, et vice versa.
Lorsque vous lancez ce sort, toute créature qui se trouve complètement dans la zone de la cage est piégée. Les créatures qui ne sont que partiellement dans la zone, ou celles qui sont trop larges pour tenir dans la prison, sont repoussées depuis le centre de la zone jusqu'à ce qu'elles en soient complètement sorties.
Une créature à l'intérieur de la cage ne peut pas la quitter par des moyens non magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage planaire pour sortir de la cage, elle doit d'abords effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut utiliser cette magie pour sortir de la cage. En cas d'échec, la créature ne peut sortir de la cage et a dépensé cette utilisation de sort ou d'effet. La cage peut également s'étendre dans le plan éthéré pour bloquer les voyages éthérés.
Ce sort ne peut pas être dissipé avec le sort *dissipation de la magie*.

Cécité/Surdité
niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Cercle de mort
niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (de la poudre provenant d'une perle noire broyée, d'une valeur minimum de 500 po)
Durée : instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point à portée. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. Une cible subit 8d6 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts si elle le réussit.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 6eme.

Cercle de téléportation
niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, M (des craies et encres rares imprégnées de pierres précieuses d'une valeur d'au moins 50 po, que le sort consomme)
Durée : 1 tour

Pendant que vous incantez le sort, vous dessinez sur le sol un cercle de 3 mètres de diamètre constitué de sceaux qui lient votre position à cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence des sceaux et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Un portail scintillant s'ouvre dans le cercle que vous avez dessiné et reste ouvert jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toute créature qui entre dans le portail apparaît instantanément à 1,50 mètre du portail de destination ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est déjà pris.
Nombre de grands temples, guildes, et autres endroits importants ont installé des portails de téléportation permanents quelque part dans leur enceinte. Chacun de ces cercles de téléportation permanent à sa propre et unique séquence de sceaux - une chaîne de runes magiques arrangées en un particulier. Lorsque vous gagnez pour la première fois la possibilité de lancer ce sort, vous apprenez la séquence de sceaux pour deux destinations du plan Matériel, déterminées par le MD. Vous pouvez apprendre de nouvelles séquences au cours de vos aventures. Vous pouvez mémoriser une nouvelle séquence de runes après l'avoir étudiée pendant 1 minute.
Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant ce sort au même endroit, tous les jours pendant 1 an. Vous ne devez pas utiliser le cercle de téléportation que vous venez de créer lorsque vous lacez ce sort pour créer un cercle de téléportation permanent.

Cercle magique
niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer d'une valeur minimum de 100 po, que le sort consomme).
Durée : 1 heure

Vous créez un cylindre d'énergie magique haut de 6 mètres et d'un rayon de 3 mètres, centré sur un point du sol que vous pouvez voir et à portée. Des runes rayonnantes apparaissent aux endroits où le cylindre s'intersecte avec le sol, ou toute autre surface.
Choisissez un ou plusieurs de types de créature suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon, ou mort-vivant. Le cercle affecte une créature du type choisi des manières suivantes :

- La créature ne peut volontairement pénétrer dans le cylindre par des moyens non magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage extraplanaire pour y

parvenir, elle doit d'abords réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
• La créature a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre des cibles situées à l'intérieur du cylindre.
• Des cibles se trouvant à l'intérieur du cylindre ne peuvent pas être charmées, effrayées, ou possédées par la créature.
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que la magie fonctionne en sens inverse, empêchant alors les créatures du type spécifié de quitter le cylindre et protégeant les cibles se trouvant au dehors.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort niveau 4 ou supérieur, la durée augmente de 1 heure pour chaque niveau d'emplacement supérieur au troisième.

Chaîne d'éclair

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (quelques poils ; un morceau d'ambre, de verre ou un bâtonnet de cristal ; et 3 épingles en argent)
Durée : instantanée

Vous créez un trait électrifié qui s'arque à partir d'une cible de votre choix que vous pouvez voir et à portée. Trois traits s'élancent de la cible pour se diriger vers trois autres cibles. Chaque une d'entre elles doit être à 9 mètres ou moins de la première cible. La cible peut être une créature ou un objet et ne peut être ciblée que par un seul des traits.
Toute cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. La cible prend 10d8 dégâts de foudre si le jet est raté, ou la moitié s'il est réussi.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, un trait additionnel s'élance de la première cible vers une autre cible pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

Changement de forme

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une fine couronne de jade valant au moins 1 500 po, que vous devez placer sur votre tête avant de lancer le sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une créature différente pour toute la durée du sort. La nouvelle forme peut être d'un FP inférieur ou égal à votre niveau. La créature ne peut pas être une créature artificielle ou un mort-vivant, et vous devez déjà avoir vu une créature de cette espèce au moins une fois. Vous vous transformez en un individu basique de cette espèce de créature, n'ayant ni niveau de classe ni de capacité de lanceur de sorts.
Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la créature choisie, vous conservez cependant votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme. Vous conservez également vos maîtrises de compétences et de jets de sauvegarde, et gagnez en plus celles de votre nouvelle forme. Si la créature possède les mêmes maîtrises que vous et que son bonus est supérieur au vôtre, utilisez le bonus de la créature. Vous ne pouvez utiliser ni les actions légendaires ni les actions de repaire de votre nouvelle forme.
Votre total de points de vie et de dés de vie est celui de votre nouvelle forme. Lorsque vous revenez à votre forme normale, vous retrouvez les points de vie que vous aviez avant de vous transformez en une autre créature. Si vous revenez à votre forme normale parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, les dégâts supplémentaires que vous avez reçus sont infligés à votre forme normale. Tant que les dégâts supplémentaires ne font pas tomber votre forme normale à 0 point de vie, vous ne devenez pas inconscient.
Vous conservez le bénéfice de toutes vos capacités de classe, de race, ou de toute autre source, et pouvez les utiliser, à condition que votre nouvelle forme physique vous le permette. Vous ne pouvez pas utiliser les sens spéciaux que vous aviez (comme la vision dans le noir par exemple) à moins que votre nouvelle forme les ait également. Vous ne pouvez parler que si la créature est normalement capable de parler.
Lorsque vous vous transformez, vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et de la taille de la créature. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.
Pour toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour changer de nouveau de forme avec les mêmes conditions et règles que pour la forme précédente, à une exception près : si votre nouvelle forme possède plus de points de vie que votre forme actuelle, votre nombre de points de vie reste le même.

Changement de plan

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une petite baguette fourchue en métal d'une valeur minimum de 250 po, affiliée à un plan d'existence particulier)
Durée : instantanée

Vous et jusqu'à 8 créatures consentantes qui vous tenez par les mains en formant un cercle, êtes transportés dans un plan d'existence différent. Vous pouvez spécifier une destination en termes généraux, comme la Cité d'Airain dans le plan élémentaire du feu ou le palace de Dispater au deuxième niveau des Neuf enfers, et vous apparaissez dans, ou à proximité de votre destination. Si vous essayez d'atteindre la Cité d'Airain par exemple, vous pourriez arriver dans la rue du Métal, devant ses Portes de cendres, ou regardant la cité depuis l'autre côté de la Mer de feu, à la discrétion du MD.
Il y a une alternative à l'aléa, si vous connaissez le sceau et la séquence d'un cercle de téléportation d'un autre plan d'existence, ce sort vous transporte jusqu'à ce cercle de téléportation. Si le cercle de téléportation est trop petit pour contenir toutes les créatures que vous transportez, elles apparaissent dans l'espace inoccupé le plus proche du cercle.
Vous pouvez utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante dans un autre plan. Choisissez une créature à portée et faites un jet d'attaque au corps à corps avec un sort contre elle. Si vous la touchez, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est transportée à un endroit aléatoire du plan d'existence que vous avez visé. Une créature transportée de la sorte devra

trouver elle-même un moyen de revenir dans votre plan d'existence.

Charme-personne

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec l'avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, vous le charmez jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

Châtiment de marquage

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : Personnelle
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme avant que le sort ne prenne fin, votre arme rayonne d'une lueur astrale au moment de l'impact. L'attaque inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires à la cible, qui devient visible si elle était invisible, et la cible émet une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre et ne peut devenir invisible tant que le sort persiste.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Chien de garde de Mordenkainen

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un minuscule sifflet d'argent, un morceau d'os, et un bout de ficelle)
Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée, où il reste pour la durée du sort, jusqu'à ce que vous le renvoyiez par une action, ou jusqu'à ce que vous vous déplaciez à plus de 30 mètres de lui.
Le chien est invisible pour toutes les créatures, vous excepté, et ne peut pas être charmé. Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure d'approche à 9 mètres ou moins de lui sans donner le mot de passe que vous avez spécifié lorsque vous avez lancé le sort, le chien commence à aboyer bruyamment. Le chien voit les créatures invisibles et peut également voir le plan Éthéré. Il ignore les illusions.
Au début de chacun de vos tours, le chien tente de mordre une créature se trouvant à 1,50 mètre de lui et qui vous est hostile. Le bonus à l'attaque du chien de garde est égal au modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts + votre bonus de maîtrise. Si le coup touche, il inflige 4d8 dégâts perforants.

Clairvoyance

niveau 3 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 1,6 km
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur de 100 po, soit une corne pour entendre enchâssée de gemme, soit un œil de verre pour voir)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un détecteur invisible, à portée, dans une zone qui vous est familière (un endroit que vous avez visité ou déjà vu) ou dans une zone évidente qui ne vous est pas familière (comme l'autre côté d'une porte, derrière un angle, ou dans un bosquet). Le détecteur reste en place pour la durée du sort, il ne peut pas être attaqué ou être en interaction avec quoi que ce soit.
Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez de voir ou d'entendre. Vous pouvez utiliser le sens choisi au travers du détecteur comme si vous étiez à sa place. En utilisant votre action, vous pouvez alterner entre vu et audition via le détecteur.
Une créature qui peut voir le détecteur (comme une créature bénéficiant du sort *détection de l'invisibilité* ou de vision véritable) voit un orbe lumineux et intangible de la taille de votre poing.

Clignotement

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Lancez un d20 à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée du sort. Si le résultat du jet est 11 ou plus, vous disparaissez du plan d'existence actuel et apparaissez dans le plan Éthéré (le sort échoue mais l'emplacement de sort est dépensé si vous vous trouvez déjà dans le plan Éthéré). Au début de prochain votre tour, ou lorsque le sort prend fin si vous êtes dans le plan Éthéré, vous retournez dans un espace inoccupé de votre choix que vous pouvez voir et situé à 3 mètres maximum de l'endroit où vous avez disparu. S'il n'y a aucun espace inoccupé de disponible à portée, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi aléatoirement si plus d'un espace inoccupé remplissant les conditions est disponible). Vous pouvez annuler ce sort par une action.
Lorsque vous êtes dans le plan Éthéré, vous pouvez voir et entendre le plan dont vous êtes originaire, qui apparaît en nuances de gris, mais vous ne pouvez voir à plus de 18 mètres. Vous ne pouvez affecter et être affecté que par d'autres créatures du plan Éthéré. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni vous percevoir ni interagir avec vous, à moins qu'une capacité le leur permette.

Clone

niveau 8 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimum de 1 000 po et au moins 1 cube de 2,50 cm d'arête de chair de la créature qui doit être clonée, que le sort consomme, et un récipient d'une valeur minimum de 2 000 po qui a un couvercle scellable et qui est suffisamment grand pour contenir une créature de taille M, comme une grande urne, un coffre, un kyste rempli de boue sur le sol ou un contenant en cristal rempli d'eau salée)
Durée : instantanée

Ce sort crée le double inerte d'une créature vivante, servant de protection contre la mort. Ce clone se forme à l'intérieur d'un récipient scellé et atteint sa taille maximale et sa maturité au bout de 120 jours ; vous pouvez également choisir d'avoir un clone d'une version plus jeune de la même créature. Ce clone reste inerte et persiste indéfiniment, tant que son contenant n'est pas dérangé.
À n'importe quel moment, une fois le clone mature, si la créature originale meurt, son âme est transférée dans le clone, à condition que l'âme soit libre et qu'elle soit consentante à son retour à la vie. Le clone est physiquement identique à l'original et a la même personnalité, les mêmes souvenirs, et les mêmes caractéristiques, mais pas l'équipement d'origine. Le corps original de la créature reste où il est, s'il existe encore, il devient inerte et ne peut revenir à la vie tant que son âme est ailleurs.

Coercition

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les créatures de votre choix, à portée, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une cible réussit automatiquement son jet de sauvegarde si elle ne peut pas être charmée. Sur un échec, une cible est affectée par ce sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun de vos tours pour désigner une direction horizontale. Chaque cible affectée doit utiliser tout son mouvement possible pour se déplacer dans cette direction lors de son prochain tour. Elle peut effectuer son action avant d'utiliser son mouvement. Après s'être déplacée de la sorte, elle peut effectuer un autre jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre fin à l'effet.
Une cible n'est pas contrainte de se déplacer dans une direction si celle-ci est manifestement mortelle, comme un feu ou un gouffre, mais elle provoquera des attaques d'opportunité en se déplaçant dans la direction désignée.

Coffre secret de Leomund

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un coffre raffiné, dimensions : 90 cm x 60 cm x 60 x cm, fabriqué à partir de matériaux rares d'une valeur minimum de 5 000 po, et une réplique de ce coffre en taille TP, dans les mêmes matériaux, d'une valeur minimum de 50 po)
Durée : instantanée

Vous cachez un coffre, et tout son contenu, dans le plan Éthéré. Vous devez toucher le coffre et sa réplique miniature qui vous sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut contenir jusqu'à un tiers de mètre cube de matériel non-vivant (90 cm x 60 cm x 60 cm).
Tant que le coffre reste dans le plan Éthéré, vous pouvez utiliser une action et toucher la réplique pour rappeler le coffre. Il apparaît sur le sol, dans un espace inoccupé, dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Vous pouvez renvoyer le coffre dans le plan Éthéré en utilisant une action et en touchant à la fois le coffre et sa réplique.
Passé un délai de 60 jours, il y a 5 pourcent de risque par jour (les risques se cumulent de jour en jour) que l'effet du sort prenne fin. L'effet du sort prend fin si vous lancez de nouveau ce sort, si la réplique miniature du coffre est détruite, ou si vous choisissez de mettre un terme au sort par une action. Si le sort prend fin et que la version large du coffre se trouve toujours dans le plan Éthéré, il est irrémédiablement perdu.

Colonne de feu

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)
Durée : instantanée

Une colonne verticale de feu divin dévale des cieux vers un endroit que vous spécifiez dans la portée du sort. Chaque créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point spécifié doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (selon votre choix) sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Communication à distance

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous faites parvenir un court message de 25 mots ou moins à une créature avec laquelle vous êtes familier. La créature entend le message dans son esprit. Elle vous reconnaît en tant qu'émetteur si elle vous connaît. Et elle peut répondre immédiatement, de la même manière. Le sort permet aux créatures ayant au moins 1 en Intelligence de comprendre le sens du message.
Vous pouvez envoyer le message sans égard à la distance, voire sur d'autres plans d'existence. Si la cible est sur un plan différent du vôtre, le message a 5 % de chance de ne pas arriver au destinataire.

Communication avec les morts

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)
Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui

permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.
Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.

Communion

niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)
Durée : 1 minute

Vous entrez en contact avec votre dieu ou un intermédiaire divin et vous posez jusqu'à trois questions qui peuvent être répondues par oui ou par non. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse correcte à chaque question.
Les entités divines ne pas nécessairement omniscientes. Vous pouvez donc recevoir une réponse "incertaine" si la question concerne un sujet qui est hors du domaine de connaissance de la divinité. Dans le cas où une réponse monosyllabique s'avérerait déroutante ou opposée aux intérêts de la divinité, le MD peut faire une courte phrase en guise de réponse.
Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de ne recevoir aucune réponse et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

Communion avec la nature

niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous ne faites brièvement qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire alentour. À l'extérieur, le sort vous donne la connaissance du terrain à 4,8 km autour de vous. Dans des grottes ou tout autre milieu souterrain, le rayon de connaissance est réduit à 90 mètres. Le sort ne fonctionne pas là où des constructions ont pris la place de la nature, comme dans des donjons ou des villes.
Vous obtenez instantanément la connaissance de trois types d'informations sur la zone, parmi celles proposées ci-dessous :
- Terrain et plans d'eau
- Plantes, minéraux, animaux ou peuples courants
- Puissants célestes, fiélons, fées, élémentaires ou morts-vivants
- Influence des autres plans d'existence
- Bâtiments

Par exemple, vous pourriez déterminer l'emplacement d'un puissant mort-vivant dans la zone, la localisation des principales sources d'eau potables, et situer les villes à proximité.

Compréhension animale

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

Compréhension des langues

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)
Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte.
Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou un glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas partie du langage écrit.

Compréhension végétale

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 9 m)
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.
Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple.
Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges.
Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer.

Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort *enchevêtrement* à relâcher une créature entravée.

Cône de froid

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Un souffle d'air froid est propulsé de vos mains. Chaque créature se trouvant dans les 18 mètres du cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 8d8 dégâts. La moitié des dégâts en cas de succès au jet.
Une créature tuée par le sort devient une statue de glace jusqu'à son dégel.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Confusion

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et tord les esprits des créatures, générant des illusions et provoquant des actions incontrôlées. Chaque créature dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle sera affectée par le sort.
Une cible affectée ne peut réagir et elle doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours de jeu pour déterminer son comportement pour ce tour.

d10	Comportement
1	La créature emploie tout son mouvement pour se déplacer de façon aléatoire. Pour déterminer la direction, lancez 1d8 et assignez une direction à chaque face. La créature ne prend pas d'action pour ce tour.
2-6	La créature ne se déplace pas et elle ne prend pas d'action pour ce tour.
7-8	La créature prend son action pour faire une attaque au corps à corps contre une créature à sa portée, déterminée de façon aléatoire. Si aucune créature n'est à sa portée, la créature ne fait rien pour ce tour.
9-10	La créature peut agir et se déplacer normalement.

À la fin de chacun de ses tours, une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet du sort prend fin pour cette cible.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

Contact avec les plans

niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage depuis longtemps disparu, ou quelque autre mystérieuse entité d'un autre plan. Rentrer en contact avec cette intelligence extraplanaire peut épuiser voire briser votre esprit. Lorsque vous lancez ce sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques et devenez dément jusqu'à ce que vous finissiez un repos long. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez utiliser d'action, vous ne pouvez pas non plus comprendre ce que les autres créatures disent, ni lire, et tout ce que vous dites n'est qu'un charabia incompréhensible. Un sort de *restauration suprême* lancé sur vous peut mettre fin à cet effet.
Sur un jet de sauvegarde réussi, vous pouvez poser à l'entité jusqu'à cinq questions. Vous devez poser vos questions avant que le sort ne finisse. Le MD répond à chacune de ces questions par un seul mot, comme "oui", "non", "peut-être", "jamais", "insignifiant", ou "flou" (si l'entité ne connaît pas la réponse à la question). Si une réponse en un mot risque d'être source de confusion, le MD peut donner une courte phrase en guise de réponse.

Contact glacial

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 tour

Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la créature pour l'étreindre d'une froideur sépulcrale. Si le coup touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut récupérer ses points de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main fantomatique s'accroche à la cible. Si vous ciblez un mort-vivant, il aura également un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Contagion

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 7 jours

Votre toucher est vecteur de maladie. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à portée. Si le coup touche, vous infectez la créature d'une maladie de votre choix parmi celles proposées ci-dessous.
La cible de votre sort doit, à la fin de chacun de ses tours, effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Après en avoir échoué trois, la maladie prend effet pour la durée du sort, et la créature cesse de faire ses jets de sauvegarde. Après en avoir réussi trois, la créature guérit de sa maladie, et le sort prend fin.

Étant donné que le sort reproduit une maladie naturelle chez sa cible, tout effet qui peut normalement guérir une maladie, ou au moins en réduire les effets, s'applique.
La Croupissure. La créature a du mal à réfléchir et ses yeux deviennent blancs laiteux. La créature a un désavantage à ses jets de Sagesse et ses jets de sauvegarde de Sagesse, de plus elle est aveuglée.
La Fièvre des marais. Une violente fièvre se saisit du corps de la créature. La créature a un désavantage aux jets de Force, aux jets de sauvegarde de Force, et aux jets d'attaque basés sur la Force.
Le Pourrissement. La chair de la créature se dégrade. La créature a un désavantage aux jets de Charisme et est vulnérable à tous les types de dégâts.
La Bouille-crâne. L'esprit de la créature devient fiévreux. La créature a un désavantage à ses jets d'Intelligence et à ses jets de sauvegarde d'Intelligence, de plus, la créature se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de *confusion* lorsqu'elle est en combat.
La Tremblote. La créature est parcourue de tremblements incontrôlés. La créature a un désavantage à ses jets de Dextérité, à ses jets de sauvegarde de Dextérité et à ses jets d'attaque basés sur la Dextérité.
La Mort vaseuse. La créature perd du sang de manière incontrôlable. La créature a un désavantage à ses jets de Constitution et à ses jets de sauvegarde de Constitution. De plus, chaque fois que la créature subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant.

Contrat

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bijou valant au minimum 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : 24 heures

Avec ce sort, vous tentez de vous attacher les services d'un céleste, d'un élémentaire, d'une fée ou d'un fiélon. La créature doit être à portée pendant toute la durée de l'incantation (typiquement, la créature est tout d'abord invoquée à l'intérieur d'un sort de cercle magique inversé, pour qu'elle ne puisse pas s'échapper, tandis que vous lancez ce sort). À la fin de l'incantation, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est tenue de vous servir pour toute la durée du sort. Si la créature a été invoquée ou a été créée par un autre sort, la durée du sort est étendue pour correspondre à celle du sort *contrat*.
Une créature liée doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Vous pouvez ordonner à la créature de vous accompagner lors de vos aventures, de garder un lieu, ou de délivrer un message. La créature obéit à la lettre à vos instructions, mais si la créature vous est hostile, elle interprétera vos ordres afin d'accomplir ses propres objectifs. Si la créature exécute complètement les instructions qu'elle a reçues avant que le sort ne prenne fin, elle voyage jusqu'à vous pour vous en informer si vous vous trouvez tous deux dans le même plan d'existence. Si vous êtes dans des plans d'existence différents, elle retourne à l'endroit où vous l'avez asservie et y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur, la durée du sort passe à 10 jours avec un emplacement de niveau 6, à 30 jours pour un niveau 7, à 180 jours pour un niveau 8, et elle passe à 1 an et 1 jour en utilisant un emplacement de niveau 9.

Contresort

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous utilisez lorsque vous percevez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou plus, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

Contrôle de l'eau

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de sable)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau libre dans une zone cubique de 30 mètres d'arête de votre choix. Vous pouvez choisir parmi les effets suivants lors de l'incantation du sort. Par une action, durant votre tour, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un nouveau.
Crue. Vous provoquez l'augmentation de 6 mètres du niveau de toute l'eau présente dans la zone d'effet. Si la zone d'effet comprend une berge, l'eau se déverse sur le sol sec. Si votre zone d'effet se trouve au sein d'une importante étendue d'eau, vous créez plutôt une vague de 6 mètres de haut qui part d'un côté de la zone d'effet et se déplace jusqu'au côté opposé avant de se briser. Tout véhicule de taille TG ou inférieure frappé par la vague a 25 % de risque de chavirer. Le niveau de l'eau reste élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un effet différent. Si cet effet produit une vague, la vague se répète au début de votre tour suivant tant que l'effet de Crue est effectif.
Scinder l'eau. Vous déplacez l'eau dans la zone de sorte à créer une tranchée. La tranchée s'étend au travers de la zone d'effet du sort, et scinde l'eau en deux, formant un mur de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un nouvel effet. L'eau remplit alors lentement la tranchée jusqu'au tour suivant, ramenant l'eau à son niveau normal.
Diriger le courant. Vous provoquez un courant dans la zone d'effet qui se dirige dans la direction de votre choix, même si l'eau doit pour cela submerger des obstacles, passer au-dessus des murs, ou prendre d'autres directions improbables. L'eau dans la zone d'effet se déplace dans la direction souhaitée, mais une fois en dehors de la zone d'effet, elle retrouve un courant basé sur les caractéristiques du terrain. L'eau continue à se déplacer dans la direction choisie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous choisissiez un nouvel effet.
Tourbillon. Cet effet requiert une étendue d'eau large de 15 mètres et profonde de 7,50 mètres minimum. Vous créez un tourbillon qui se forme au centre de la zone d'effet. Le tourbillon produit un vortex large de 1,50 mètre à son pôle

inférieur, large de 15 mètres à son pôle supérieur, et profond de 7,50 mètres. Toute créature ou objet dans l'eau à 7,50 mètres du vortex est attiré de 3 mètres vers lui. Une créature peut nager pour s'éloigner du vortex à condition de réussir un jet de Force (Athlétisme) contre le DD du sort. Lorsqu'une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou débute son tour dans le vortex, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la créature subit 2d8 dégâts contondants et est happée dans le vortex jusqu'à ce que le sort se termine. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas prisonnière du vortex. Une créature happée par le vortex peut utiliser son action pour essayer de nager hors du vortex comme décrit précédemment, mais elle subira un désavantage à son jet de Force (Athlétisme).
La première fois, à chaque tour, qu'un objet entre dans le vortex, l'objet subit 2d8 dégâts contondants ; ces dégâts sont de nouveau infligés à chaque tour que l'objet passe dans le vortex.

Contrôle du climat

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle (avec un rayon de 8 km)
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 8 km autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacer à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématurément.
Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effets. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale.
Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

Précipitation

État	Condition
1	Dégagé
2	Nuages légers
3	Ciel couvert ou brouillard
4	Pluie, neige ou grêle
5	Pluie torrentielle, tempête de grêle ou blizzard

Température

État	Condition
1	Fournaise insoutenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid arctique

Vent

État	Condition
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Ouragan

Coquille antivie

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 3 m)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante émane de vous dans un rayon de 3 mètres et se déplace avec vous, restant centrée autour de vous et bloquant les créatures autres que celles de type mort-vivant ou artificiel. La barrière reste en place pour toute la durée du sort.
La barrière empêche les créatures affectées de pénétrer ou de traverser la zone. Une créature affectée peut lancer des sorts ou effectuer des attaques avec des armes à distance ou des armes à allonge au travers de la barrière.
Si vous vous déplacez de sorte qu'une créature affectée est obligée de passer au travers de la barrière, le sort prend fin.

Corde enchantée

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé)
Durée : 1 heure

Vous touchez une longueur de corde de 18 mètres maximum. Une extrémité de la corde se dresse alors et monte dans les airs de sorte que toute la longueur de la corde soit verticale par rapport au sol. À l'extrémité supérieure de la corde, une entrée invisible vers un espace extradimensionnel s'ouvre et reste en place pour toute la durée du sort.
L'espace extradimensionnel peut être atteint en grimpant tout en haut de la corde. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille M ou inférieure. La corde peut être tirée dans l'espace extradimensionnel, elle disparaît alors de la vue de ceux qui se trouvent à l'extérieur de l'espace extradimensionnel.
Les attaques et les sorts ne peuvent pas traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel, qu'ils viennent de l'intérieur ou de l'extérieur, mais ceux qui se trouvent dans l'espace extradimensionnel peuvent voir à l'extérieur comme s'il y avait une fenêtre de 0,9 m x 1,5 m centrée sur la corde.
Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel en tombe lorsque le sort prend fin.

Couleurs dansantes

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 m)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre ou de sable de couleur rouge, jaune et bleu)
Durée : 1 round

Un assortiment éblouissant de faisceaux lumineux et colorés fait éruption de votre main. Lancez 6d10. Cette valeur représente le nombre maximal de points de vie des

créatures que vous pouvez affecter avec ce sort. Les créatures dans un cône de 4,50 mètres dont vous êtes l'origine sont affectées selon l'ordre croissant de leurs points de vie (en ignorant les créatures inconscientes et celles qui ne peuvent pas voir).
En partant de la créature avec le plus petit nombre de points de vie, chaque créature affectée par ce sort est aveuglée jusqu'à la fin du sort. Retirez les points de vie de chaque créature avant de passer à la prochaine créature avec le plus petit nombre de points de vie. Les points de vie d'une créature doivent être égaux ou inférieurs au total pour que cette créature soit affectée.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, ajoutez 2d10 au lancer initial pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Coup au but

niveau 0 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 tour

Vous tendez votre main et pointez un doigt en direction d'une cible à portée. Votre magie vous aide à trouver une petite faille dans les défenses de votre cible. Lors de votre prochain tour, vous obtenez l'avantage sur votre premier jet d'attaque contre la cible, à condition que le sort ne soit pas déjà terminé.

Coursier fantôme

niveau 3 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une créature semi-réelle de taille G ressemblant à un cheval apparaît, à portée, sur le sol dans un espace inoccupé de votre choix. Vous décidez de l'apparence de la créature, elle est cependant équipée d'une selle, de mors et d'une bride. Tout l'équipement créé grâce à ce sort disparaît dans un nuage de fumée s'il est éloigné à plus de 3 mètres de la monture.
Pour toute la durée du sort, vous, ou une créature de votre choix, pouvez chevaucher la monture. La créature utilise les statistiques d'un cheval de selle, à l'exception de sa vitesse de déplacement qui est de 30 mètres, il peut également parcourir 16 kilomètres en 1 heure, ou 20,8 kilomètres s'il voyage à un rythme rapide. Lorsque le sort prend fin, la monture disparaît progressivement, donnant 1 minute à son cavalier pour mettre pied à terre. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour le dissiper ou si la monture subit des dégâts.

Création

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit bout de matériau du même type que celui composant l'objet que vous souhaitez créer)
Durée : spécial

Vous extirpez de la Gisombre des brumes ténébreuses qui vous serviront de matériau pour créer, à portée, un objet non vivant en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois, ou quelque chose de similaire. Vous pouvez également utiliser ce sort pour créer un objet minéral comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas dépasser un cube de 1,50 mètre d'arête, et vous devez déjà avoir vu la forme et les matériaux que vous souhaitez donner à l'objet.
La durée d'effet du sort dépend du matériau de l'objet. Si l'objet comporte plusieurs matériaux, utilisez la durée la plus courte.

Matériau	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métaux précieux	1 heure
Gemmes	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Utiliser un matériau créé à l'aide du sort *création* en tant que composante matérielle d'un autre sort fait automatiquement échouer cet autre sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les arêtes du cube augmentent de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Création de mort-vivant

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (un pot d'argile rempli de terre prélevée sur une tombe, un pot d'argile rempli d'eau croupie, et une pierre d'onyx noire valant au moins 150 po pour chaque cadavre)
Durée : instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que durant la nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une goule sous votre contrôle (le MD conserve les statistiques de ces créatures).
Par une action bonus, à chacun de vos tours, vous pouvez mentalement donner des ordres à toute créature que vous avez animée avec ce sort, si cette créature se trouve à 36 mètres ou moins de vous (si vous contrôlez de nombreuses créatures, vous pouvez donner vos ordres à plusieurs d'entre elles, voire à toutes, en même temps, à la condition qu'elles reçoivent toutes le même ordre). Vous décidez quelle action la créature va effectuer et où elle va se déplacer au cours de son prochain tour, ou bien vous pouvez lui donner un ordre général, comme garder une chambre ou un corridor. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois que vous avez donné votre ordre, la créature continue de le suivre jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie.
La créature est sous votre contrôle pour 24 heures. Passé ce délai, elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour conserver votre contrôle sur la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez lancer ce sort sur la créature avant que la première période de 24 heures ne se termine. Cette utilisation de ce sort réaffirme votre contrôle sur trois créatures que vous avez déjà animées, plutôt que d'en animer de nouvelles.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur quatre goules. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur cinq goules, ou deux blêmes, ou deux nécrophages. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un

emplacement de sort de niveau 9, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur six goules, ou trois blêmes, ou trois nécrophages, ou deux momies.

Création de nourriture et d'eau

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kilos de nourriture et 112 litres d'eau sur le sol ou dans des contenants, à portée, ce qui est assez pour subvenir aux besoins de quinze humanoïdes ou de cinq montures pour 24 heures. La nourriture est fade mais nourrissante, et se gâte si elle n'est pas mangée au-delà de 24 heures. L'eau est claire et ne croupit pas.

Création ou Destruction d'eau

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau si création d'eau ou quelques grains de sable si destruction d'eau)
Durée : instantanée

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.
Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.
Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Croissance d'épines

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (sept épines pointues ou sept brindilles taillées en pointe)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol, sur un rayon de 6 mètres centré sur un point dans la portée du sort, se retourne et fait germer des épines rigides et des ronces. La zone devient un terrain difficile pour la durée du sort. Lorsqu'une créature entre ou se déplace dans la zone, elle subit 2d4 dégâts perforants pour chaque 1,50 mètre de déplacement.
La transformation du sol est camouflée afin de paraître naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone lorsque le sort est incanté doit réussir un jet de Sagesse (Perception) opposé au DD de sauvegarde de votre sort sans quoi elle ne reconnait pas la nature dangereuse du terrain avant d'y pénétrer.

Croissance végétale

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme.
Si vous lancez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes plantes normales présentes dans un rayon de 30 mètres autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 4 mètres de mouvement pour parcourir 1 mètre.
Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort.
Si vous lancez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 400 mètres de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

Danse irrésistible d'Otto

niveau 6 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature visible et à portée. La cible entame une danse hilarante et maladroite, tapant des pieds et applaudissant pendant la durée du sort. Les créatures ne pouvant être charmées sont immunisées à ce sort.
La victime doit utiliser tout son mouvement pour danser tout en restant à la même place et à un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ses jets d'attaque. Les autres créatures ont l'avantage à leur jet d'attaque contre la victime. Par une action, la victime peut tenter un jet de sauvegarde de Sagesse afin de regagner le contrôle d'elle-même. Sur un jet réussi, le sort prend fin.

Débilité

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral)
Durée : instantanée

Vous anéantissez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée, tentant ainsi de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.
En cas d'échec, les valeurs de Charisme et d'Intelligence de la créature passent à 1. La créature ne peut plus lancer de sorts, activer d'objet magique, comprendre un langage, ou communiquer de manière intelligible. La créature peut cependant identifier ses amis, les suivre, et même les protéger.
À la fin de chaque période de 30 jours qui passe, la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde contre ce sort. S'il le réussit, le sort prend fin.
Ce sort peut également être dissipé grâce à un sort de *restauration suprême, guérison suprême* ou *souhait.*

Déblocage
niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous pouvez voir dans la portée du sort. L'objet peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas, ou un autre objet qui contient des dispositifs conventionnels ou magiques qui empêchent l'accès.
Un objet cible qui est maintenu fermé par un verrou normal, ou qui est bloqué ou barré, devient déverrouillé ou débloqué. Si l'objet possède plusieurs verrous, seulement l'un d'entre eux est déverrouillé.
Si vous choisissez un objet cible qui est tenu fermé par un sort *verrou magique*, ce sort est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles l'objet cible peut être ouvert et fermé normalement. Quand vous lancez le sort, un coup fort et audible jusqu'à 90 mètres émane de l'objet cible.

Décharge électrique
niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main pour délivrer un choc électrique à une créature que vous essayez de toucher. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre la cible. Vous avez l'avantage sur le jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible prend 1d8 dégâts de foudre, et elle ne peut pas prendre de réaction jusqu'au début de son prochain tour.
Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Décharge occulte
niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayon d'énergie crépitante zigzague jusqu'à une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de force.
Ce sort crée plus d'un rayon lorsque vous montez en niveau : deux rayons au niveau 5, trois rayons au niveau 11, et quatre rayons au niveau 17. Vous pouvez diriger les rayons sur une cible unique et les répartir entre différentes créatures. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

Dédale
niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature visible dans la portée du sort vers un labyrinthe d'un demi-plan. La cible y demeure pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle s'évade du dédale.
La cible peut utiliser son action pour tenter de s'évader. Dans ce cas, elle effectue un jet d'Intelligence DD 20. Si elle réussit, elle s'évade et le sort prend fin (un minotaure ou un démon goristro réussissent automatiquement).
Lorsque le sort prend fin, la cible réapparait dans l'espace qu'elle avait quitté. Si celui-ci est occupé, elle apparait dans l'espace inoccupé le plus proche.

Défense magique
niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'encens allumé, une cuillerée de soufre et d'huile, une ficelle nouée, une petite quantité de sang d'ombre des roches, et un petit bâtonnet d'argent d'une valeur de 10 po minimum)
Durée : 24 heures

Vous établissez des défenses magiques qui protègent jusqu'à 225 mètres carré d'espace au sol (un carré de 15 mètres de côté, ou une centaine de carrés de 1,50 mètres de côté, ou 25 carrés de 3 mètres de côté). La zone protégée magiquement peut faire jusqu'à 6 mètres de hauteur, et avoir la forme que vous désirez. Vous pouvez protéger plusieurs étages d'une forteresse en partageant la zone d'effet entre eux, tant que vous êtes capable de marcher entre chacune de ces zones de manière continue pendant que vous lancez ce sort.
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez également spécifier un mot de passe qui, lorsqu'il est dit à haute voix, immunise la personne qui l'a prononcé des effets de ce sort.
Le sort *défense magique* applique les effets suivants dans la zone protégée.
Couloirs. De la brume remplit tous les couloirs protégés, les obscurcissant fortement. De plus, à chaque intersection ou embranchement offrant un choix de direction, il y a 50 % de chance qu'une autre créature que vous aille dans la direction opposée à celle qu'elle a choisie.
Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont verrouillées magiquement, comme si elles étaient sous l'effet du sort *verrou du mage*. De plus, vous pouvez dissimuler jusqu'à 10 portes avec une illusion (équivalent à un objet illusoire formé à partir du sort *illusion mineure*) qui leur donne l'apparence de portion de mur.
Escaliers. Les toiles d'araignée remplissent tous les escaliers de la zone protégée, du sol au plafond, du début à la fin, comme avec le sort *toile d'araignée*. Les fibres de la toile repoussent au bout de 10 minutes s'ils ont été brûlés ou arrachés tant que le sort *défense magique* est actif.
Autres effets du sort. Vous pouvez installer l'un des effets magiques suivant dans la partie de la forteresse protégée par ce sort.
• Placez le sort *lumières dansantes* dans quatre couloirs. Vous pouvez choisir un programme simple que les lumières répètent tant que le sort *défense magique* est actif.
• Placez le sort *bouche magique* en deux endroits.
• Placez le sort *nuage puant* en deux endroits. Les vapeurs apparaissent aux endroits que vous désignez ; elles y réapparaissent au bout de 10 minutes si elles ont été dispersées par le vent tant que le sort *défense magique* est actif.
• Placez un sort de *bourrasque* constant dans un couloir ou une pièce.
• Placez un sort de *suggestion* dans un endroit. Vous choisissez une zone de 1,50 mètres de côté, et toute créature qui pénètre ou traverse la zone reçoit mentalement la suggestion.

Toute la zone protégée irradie la magie. Un sort de *dissipation de la magie* lancé sur un effet spécifique, s'il est couronné de succès, ne supprime que cet effet.
Vous pouvez faire en sorte que la structure que vous protégez le soit de manière permanente. Pour cela, lancez ce sort tous les jours pendant un an.

Déguisement

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous changez d'apparence jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous utilisiez une action pour le dissiper. Le changement inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets que vous portez. Vous pouvez paraître 30 centimètres plus grand ou plus petit, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier votre type morphologique. Vous devez donc prendre une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous.
Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.
Pour détecter que vous êtes déguisé, une créature peut utiliser son action pour inspecter votre apparence et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

Délivrance des malédictions

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Au contact, toutes les malédictions affligeant une créature ou un objet prennent fin. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort met un terme au lien entre le propriétaire et l'objet de sorte qu'il peut être retiré ou qu'il peut s'en débarrasser.

Demi-plan

niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : 1 heure

Vous créez une porte d'ombres sur une surface plate et solide, que vous pouvez voir et à portée. La porte est suffisamment large pour permettre à des créatures de taille M de l'emprunter sans difficulté. Lorsqu'elle est ouverte, la porte conduit à un demi-plan qui semble être une salle vide de 9 mètres (en longueur, largeur et hauteur), faite de bois ou de pierres. Lorsque le sort se termine, la porte disparaît, et toute créature ou objet encore à l'intérieur du demi-plan y reste piégé, étant donné que la porte disparaît également de l'autre côté.
Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan, ou faire en sorte que la porte d'ombre que vous faites apparaître soit connectée avec un demi-plan que vous avez précédemment créé grâce à ce sort. De plus, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé, via ce sort, par une autre créature, vous pouvez plutôt faire en sorte que votre porte d'ombre soit connectée à ce demi-plan.

Désintégration

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)
Durée : instantanée

Un mince faisceau de lumière verte surgit de la pointe de votre doigt vers une cible visible dans la portée du sort. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme un mur façonné par *mur de force*.
Une créature ciblée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. Si les points de vie de la cible atteignent 0, elle est désintégrée.
Une créature désintégrée et tout ce qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques, sont réduits à l'état de poussière. La créature peut être ramenée à la vie uniquement avec les sorts *résurrection suprême* et *souhait*.
Le sort désintègre automatiquement un objet non magique de taille Grande ou plus petit, ou une création de force magique. Si la cible est un objet ou une création de force de taille Très grande ou plus, le sort désintègre une portion équivalente à un cube de 3 mètres d'arête. Un objet magique n'est pas affecté par ce sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, les dégâts sont augmentés de 3d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

Détection de l'invisibilité

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de talc et une petite quantité de poudre d'argent)
Durée : 1 heure

Pour la durée du sort, vous percevez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous pouvez voir dans le plan éthéré. Les objets et créatures éthérées apparaissent fantomatiques et translucides.

Détection de la magie

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 1 mètre de bois ou de terre.

Détection de pensées

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée.
Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son action à son tour pour faire un jet d'Intelligence opposé à votre jet d'Intelligence. Si elle a le dessus, le sort prend fin.
Les questions dirigées verbalement vers la cible orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.
Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous lancez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 9 mètres ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 centimètres de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage.
Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

Détection des pièges

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous ressentez la présence de tout piège à portée et dans votre ligne de mire. Un piège, dans la définition de ce sort, comprend tout ce qui pourrait infliger un effet soudain ou inattendu, effet que vous considérez comme nuisible ou indésirable, et qui a spécifiquement été conçu dans cette optique par son créateur. Par conséquent, le sort devrait sentir une zone soumise au sort *alarme*, un glyphe de garde, ou un piège mécanique de type fosse, mais il ne pourrait pas révéler une fragilité dans le sol, un plafond instable, ou un gouffre caché.
Ce sort révèle simplement qu'un piège est présent. Vous n'apprenez pas l'emplacement de chaque piège, mais vous apprenez la nature générale du danger que représente le piège que vous avez détecté.

Détection du Mal et du Bien

niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un célestial, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.
Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

Détection du poison et des maladies

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille d'if)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez percevoir la présence et localiser les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse, ou de maladie.
Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

Discours captivant

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous entrelacez des phrases distrayantes, ce qui force les créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement son jet de sauvegarde, et si vous ou vos compagnons combattez une créature, celle-ci a l'avantage à son jet de sauvegarde. Si une cible échoue son jet de sauvegarde, elle se voit affligée d'un désavantage à ses jets de Sagesse (Perception) effectués pour repérer une autre créature que vous, et ce jusqu'à ce que le sort prenne fin ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Ce sort prend fin si vous êtes incapable d'agir ou ne pouvez plus parler.

Disque flottant de Tenser

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)
Durée : 1 heure

Ce sort crée un plateau de force horizontal et circulaire, de 90 cm de diamètre et épais de 2,50 cm, qui flotte 90 cm au-dessus du sol dans un espace inoccupé de votre choix, à portée et que vous pouvez voir. Le disque reste en place pour la durée du sort et peut supporter 250 kilos. Si plus de poids est placé sur le disque, le sort prend fin, et tout ce qui se trouve sur le disque tombe sur le sol.
Le disque est immobile tant que vous vous trouvez à 6 mètres de lui. Si vous vous déplacez à plus de 6 mètres, le disque vous suit jusqu'à se retrouver de nouveau à 6 mètres de vous. Il peut se déplacer au-dessus de n'importe quel type de terrain, monter et descendre les escaliers, les pentes et tout ce qui y ressemble, mais il ne peut effectuer un changement brutal d'altitude égal ou supérieur à 3 mètres. Par exemple, le disque ne peut pas se déplacer au-dessus d'un gouffre de 3 mètres de profondeur, ou il ne peut pas sortir d'un gouffre de 3 mètres de haut s'il a été invoqué au fond.
Si vous vous déplacez à plus de 30 mètres du disque (par exemple parce qu'il ne peut pas passer au-dessus d'un obstacle pour vous suivre), le sort prend fin.

Dissimulation suprême

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poudre composée de poussières de diamant, d'émeraude, de rubis, et de saphir d'une valeur minimum de 5 000 po, que le sort consomme)
Durée : Jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Grâce à ce sort, une créature consentante ou un objet peut être caché, et ainsi protégé contre la détection pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort et touchez la cible, elle devient invisible et ne peut pas être ciblée par les sorts de divination ou détectée grâce à des capteurs créés par des sorts de divination.
Si la cible est une créature, elle sombre dans un état d'animation suspendue. Pour elle, le temps cesse de s'écouler, et elle ne vieillit pas.
Vous pouvez placer une condition pour que le sort prenne fin prématurément. Vous pouvez choisir ce que vous souhaitez comme condition, mais elle doit survenir ou être visible à 1,6 kilomètres ou moins de la cible. La condition pourrait être, par exemple, "Après 1 000 ans" ou "Lorsque la tarasque s'éveille". Ce sort prend également fin si la cible subit des dégâts.

Dissipation de la magie

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique dans la portée du sort. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins sur la cible prennent fin. Pour chaque sort actif de niveau 4 ou plus sur la cible, effectuez un jet de votre caractéristique pour lancer des sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les effets d'un sort actif sur la cible prennent automatiquement fin si le niveau du sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé.

Divination

niveau 4 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle appropriée à votre religion, valant au moins 25 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Votre magie accompagnée d'une offrande vous met en contact avec votre dieu ou un de ses serviteurs. Vous posez une seule question en vue d'un objectif, d'un événement ou d'une activité spécifique qui pourrait se produire dans les 7 jours. Le MD donne une réponse véridique. La réponse peut prendre la forme d'une courte phrase, d'un vers cryptique ou d'un présage.
Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.
Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de recevoir une réponse aléatoire, et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

Doigt de mort

niveau 7 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative à travers une créature visible dans la portée du sort, lui causant d'affreuses souffrances. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.
Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour de jeu, comme un zombi que vous commandez en permanence et qui suit vos ordres verbaux au mieux de sa capacité.

Domination

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguer un humanoïde visible dans la portée du sort. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi il tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.
Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme “Attaque cette créature”, “Cours jusque-là” ou “Rapporte cet objet”. Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.
Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

Domination de bête

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête à portée que vous pouvez voir. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou une autre créature qui vous est amicale, êtes en combat avec la bête ciblée, elle obtient l'avantage à son jet de sauvegarde.
Tant que la bête est charmée et que vous vous trouvez dans le même plan d'existence, vous établissez une connexion télépathique avec elle. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour transmettre des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (cela ne requiert aucune action), et la créature fera de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez spécifier une action simple et générale telle que "Attaque cette créature", "Viens ici", ou "Rapporte cet objet". Si la créature accomplit l'ordre donné et ne reçoit pas d'autres directives de votre part, elle se défend et se protège du mieux de ses capacités.
Vous pouvez utiliser votre action pour prendre un contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature n'effectue que les actions que vous choisissez, et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Durant ce moment, vous pouvez également forcer la créature à utiliser une réaction, mais pour cela vous devez dépenser votre réaction. À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre sort. Si le jet de sauvegarde réussit, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 10 minutes. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 1 heure. Et en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez maintenir votre concentration pendant 8 heures.

Domination universelle

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de subjuguer une créature visible dans la portée du sort. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies la combattez, elle bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.
Tant que la créature est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme “Attaque cette créature”, “Cours jusque-là” ou “Rapporte cet objet”. Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.
Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.
Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

Don des langues

niveau 3 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une petite pyramide à degrés en argile)
Durée : 1 heure

Ce sort confère à la créature que vous touchez la capacité de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, lorsque la cible parle, toutes les créatures qui connaissent au moins un langage, et peuvent l'entendre, comprennent ce qu'elle dit.

Double illusoire

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez invisible au moment même où un double illusoire apparaît à l'endroit où vous êtes. Le double persiste pour la durée du sort, mais l'invisibilité prend fin si vous attaquez ou si vous incantez un sort.
Vous pouvez utiliser une action pour déplacer votre double illusoire jusqu'à deux fois votre vitesse tout en le faisant gesticuler, parler et agir comme vous l'entendez.
Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre par ses oreilles comme si vous étiez là où il est. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez retrouver vos sens et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

Druiderie

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

En murmurant aux esprits de la nature, vous créez l'un des effets suivants, dans la portée du sort :
• Vous créez un minuscule et inoffensif effet sensoriel qui permet de prédire les conditions météorologiques pour les 24 prochaines heures, à l'endroit où vous êtes. L'effet pourrait se manifester comme un orbe doré pour indiquer un ciel dégagé, un nuage pour annoncer la pluie, un flocon de neige pour une chute de neige et ainsi de suite. L'effet persiste pour 1 round.
• Vous provoquez immédiatement la floraison d'une fleur, l'ouverture d'une gousse ou le débourrement d'un bourgeon de feuille.
• Vous créez un inoffensif effet sensoriel instantané comme une chute de feuilles, une légère brise, le son d'un petit animal ou une subtile odeur de putois. L'effet doit se limiter à un cube de 1,50 mètre d'arête.
• Vous éteignez ou allumez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

Éclair

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (30 m en ligne droite)
Composantes : V, S, M (un morceau de fourrure et un bâtonnet d'ambre, de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Un rayon de foudre formant une ligne d'une longueur de 30 m et d'une largeur de 1,50 mètre jaillit de vous dans la direction de votre choix. Toute créature sur la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 8d6 dégâts électriques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.
L'éclair enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Éclair guidé

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Un éclair silencieux fonce sur une créature de votre choix dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin du votre prochain tour de jeu bénéficie de l'avantage grâce à la faible lumière mystique qui illumine alors la cible.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Emprisonnement

niveau 9 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une représentation de vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible, et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort que vous choisissez, d'une valeur d'au moins 500 po par Dés de vie de la cible)
Durée : jusqu'à la dissipation du sort

Vous créez une contrainte magique qui maintient prisonnière une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être retenue par le sort. Si elle réussit, elle est à l'abri de ce sort si vous le lui lancez à nouveau. Lorsqu'elle est affectée par ce sort, la créature n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, et elle ne vieillit pas. Les sorts de divination ne peuvent pas localiser ou percevoir la cible. Quand vous lancez le sort, choisissez l'une des formes d'emprisonnement suivantes.
Enterrement. La cible est ensevelie profondément sous la terre dans une sphère de force magique juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut passer à travers la sphère, et aucune créature ne peut se téléporter ou utiliser les voyages planaires pour entrer ou sortir de celle-ci.
La composante spéciale pour cette version du sort est un petit orbe de mithral.
Enchaînement. De lourdes chaînes, bien ancrées au sol, maintiennent la cible en place. La cible est entravée jusqu'à ce que le sort prenne fin, et elle ne peut pas se déplacer ou être déplacée par quelconques moyens pendant ce temps.
La composante spéciale pour cette version du sort est une fine chaîne d'un métal précieux.
Prison enclavée. Le sort transporte la cible dans un tout petit demi-plan qui est protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Le demi-plan peut être un labyrinthe, une cage, une tour, ou toute structure similaire de confinement ou autre zone de votre choix.
La composante spéciale pour cette version du sort est une représentation miniature en jade de la prison.
Confinement minimus. La cible rétrécit jusqu'à une hauteur de 2,50 centimètres et est emprisonnée à l'intérieur d'une pierre précieuse ou autre objet similaire. La lumière peut passer à travers la pierre normalement (permettant ainsi à la cible de voir à l'extérieur et à d'autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut passer à travers, même par des moyens de téléportation ou des voyages planaires. La pierre précieuse ne peut pas être taillée ou cassée tant que le sort est en vigueur.
La composante spéciale pour cette version du sort est une grande pierre précieuse transparente, telle qu'un corindon, un diamant ou un rubis.
Sommeil éternel. La cible s'endort et ne peut pas être réveillée.
La composante spéciale pour cette version du sort se compose d'herbes soporifiques rares.
Terminer le sort. Lors de l'incantation du sort, quelle que soit sa version, vous pouvez spécifier une condition qui provoque la fin du sort et libérera ainsi la cible. La condition peut être aussi spécifique ou complexe que vous le souhaitez, mais le MD doit convenir que la condition est raisonnable et qu'elle a une probabilité de survenir. Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou le dieu d'une créature, mais également sur des actions ou des qualités observables, et non sur des éléments intangibles tels que le niveau, la classe ou les points de vie.
Un sort de *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé avec un emplacement de niveau 9,

ciblant soit la prison, soit la composante spéciale utilisée pour la créer.
Vous ne pouvez utiliser une composante spéciale particulière que pour créer une seule prison à la fois. Si vous lancez le sort à nouveau en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est immédiatement libérée de ses entraves.

Enchevêtrement
niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile.
Une créature prise dans la zone lorsque vous incantez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est entravée par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un jet de sauvegarde de Force opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère.
Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

Ennemi subconscient
niveau 9 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Puisant dans les peurs les plus profondes d'un groupe de créatures, vous créez des créatures illusoires dans leur esprit, qu'elles sont les seules à voir. Chaque créature se trouvant dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix et à portée, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature devient effrayée pour toute la durée du sort. L'illusion fait appel aux peurs les plus profondes de la créature, donnant vie à ses pires cauchemars, telle une menace implacable. À la fin de chacun de ses tours, la créature affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de succès au jet de sauvegarde, le sort prend fin pour cette créature.

Épée de Mordenkainen
niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une épée miniature en platine avec un manche et un pommeau en cuivre et en zinc, valant au moins 250 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort.
Lorsque l'épée fait son apparition, vous faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une cible de votre choix à 1,50 mètre ou moins de l'épée. Si elle touche, la cible reçoit 3d10 dégâts de force. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours de jeu pour déplacer l'épée jusqu'à 6 mètres vers un endroit que vous voyez et répéter cette attaque contre la même cible ou une autre.

Esprit impénétrable
niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est immunisée contre les dégâts psychiques, tout effet qui permettrait de connaître ses émotions ou de lire ses pensées, les sorts de divination, et la condition "charmé". Le sort déjoue même le sort *souhait* et les sorts ou effets aux pouvoirs similaires utilisés pour affecter l'esprit de la cible ou obtenir des informations au sujet de la cible.

État gazeux
niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous transformez une créature volontaire que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, en un nuage brumeux pour la durée du sort. Le sort prend fin si la créature atteint 0 point de vie. Une créature immatérielle n'est pas affectée.
Alors qu'elle est dans cet état, la cible ne peut se déplacer que par le vol, à la vitesse de 3 mètres. La cible peut pénétrer et occuper l'espace d'une autre créature. La cible possède une résistance aux dégâts non magiques, et elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. La cible peut passer par de petits trous, des ouvertures étroites et même par des fissures. Cependant, elle considère les liquides comme des surfaces dures. La cible ne peut chuter et elle se maintient dans les airs même lorsqu'elle est étourdie ou autrement indisposée.
Alors qu'elle est dans l'état d'un nuage brumeux, la cible ne peut parler ou manipuler des objets. Les objets qu'elle transportait ou tenait ne peuvent être lâchés ou utilisés de quelconque façon. La cible ne peut attaquer ou lancer des sorts.

Éveil
niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimum de 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Après avoir passé le temps d'incantation à tracer des symboles magiques sur une pierre précieuse, vous touchez une bête ou une plante de taille TG ou inférieure. La cible doit avoir une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 3, ou bien ne pas avoir de valeur d'Intelligence du tout.
La cible obtient une valeur d'Intelligence égale à 10. La cible gagne également la capacité de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante, elle gagne la capacité de mouvoir ses branches, ses racines, ses sarments, ses lianes, et ainsi de suite, et gagne des sens similaires à ceux des humains. Votre MD choisit les caractéristiques appropriées à la plante que vous avez éveillée, comme l'arbre éveillé ou l'arbuste éveillé.
Vous charmez la bête ou la plante éveillée pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous, ou vos compagnons, nuisiez à la

cible. Lorsque le charme prend fin, la créature éveillée choisit si elle reste amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité lorsqu'elle était charmée.

Explosion de lumière

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une source de feu et une pierre de soleil/héliolite)
Durée : instantanée

Une vive lumière du jour éclaire dans un rayon de 18 mètres, centrée sur un point que vous choisissez dans la portée du sort. Chaque créature dans la lumière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature prend 12d6 dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 minute. Si la sauvegarde est réussie, elle ne prend que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée par le sort. Les morts-vivants et vases ont un désavantage à ce jet de sauvegarde.
Une créature aveuglée par le sort fait un autre jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus aveuglée.
Ce sort dissipe dans sa zone toute obscurité créée par un sort.

Fabrication

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous convertissez des matériaux bruts en objets confectionnés avec ces matières. Par exemple, vous pouvez fabriquer un pont en bois avec quelques arbres, une corde à partir d'une parcelle de chanvre, et des vêtements avec du lin ou de la laine.
Choisissez des matériaux bruts que vous pouvez voir et à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (pouvant tenir dans un cube de 3 mètres de côté, ou dans huit cubes de 1,50 mètres de côté), à la condition que vous utilisiez suffisamment de matière première. Si vous utilisez ce sort en ciblant du métal, de la pierre, ou tout autre substance minérale, l'objet fabriqué est, au maximum, de taille M (pouvant tenir dans un cube de 1,50 mètre). La qualité des objets créés par ce sort correspond à la qualité des matières premières utilisées.
Les créatures et les objets magiques ne peuvent pas être créés ou transmutés grâce à ce sort. Vous ne pouvez pas non plus utiliser ce sort pour créer des objets qui nécessitent d'ordinaire un haut niveau d'artisanat, comme des bijoux, des armes, des lunettes, ou des armures, à moins que vous n'ayez la maîtrise du type d'outils d'artisans en rapport avec l'objet que vous comptez fabriquer.

Façonnage de la pierre

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'argile molle, qui devra être travaillée grossièrement dans la forme souhaitée pour l'objet en pierre)
Durée : instantanée

Vous touchez un objet en pierre de taille M ou P ou un bloc de pierre d'un maximum de 1,50 mètre de côté et vous lui donnez n'importe quelle forme qui vous convient. Par exemple, vous pouvez transformer un gros rocher en arme, statue ou coffre, ou réaliser un petit passage à travers un mur, tant que le mur fait moins de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez aussi façonner une porte de pierre et son encadrement pour pouvoir la fermer. L'objet que vous créez peut avoir un maximum de deux charnières et un verrou mais des détails mécaniques plus fins sont impossibles.

Faux-semblant

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de changer l'apparence des créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous donnez à chaque créature choisie une nouvelle apparence illusoire. Une cible réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme pour ne pas être affectée par le sort.
Le sort déguise l'apparence physique autant que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement. Vous pouvez faire paraître chaque créature 30 centimètres plus grande ou plus petite, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier leur type morphologique. Vous devez donc choisir une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous. L'effet persiste pour la durée du sort, sauf si vous utilisez une action pour y mettre fin.
Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.
Une créature peut utiliser son action pour inspecter une cible et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, la créature comprend que la cible est déguisée.

Faveur divine

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre prière vous donne de la puissance dans un rayonnement divin. Jusqu'à ce que le sort se termine, vos attaques avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'elles touchent.

Festin des héros

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un bol incrusté de joyaux valant au moins 1000 po, qui sera consommé par le sort)
Durée : instantanée

Vous produisez un grand festin, incluant des breuvages et des mets magnifiques. Le festin prend 1 heure pour être

consommé et disparaît au bout de cette période. C'est à ce moment que les effets bénéfiques s'appliquent. Jusqu'à douze convives peuvent se joindre au festin.
Une créature qui partage le festin reçoit de nombreux bénéfices. La créature est guérie de ses maladies et de ses empoisonnements. Elle est immunisée aux poisons, ne peut être effrayée et tous ses jets de Sagesse ont l'avantage. Ses points de vie maximums sont aussi augmentés de 2d10 et elle gagne la même quantité de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

Feuille morte

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous pouvez utiliser lorsque vous ou une créature à 18 mètres ou moins de vous tombez.
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute.

Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.

Flamme

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. La flamme y reste pour la durée du sort et n'endommage pas votre équipement, ni ne vous blesse. La flamme diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 3 mètres. Le sort prend fin si vous l'annulez par une action ou si vous le lancez de nouveau.
Vous pouvez également attaquer avec la flamme, mettant ainsi un terme au sort. Lorsque vous incantez ce sort, ou en utilisant une action lors d'un tour suivant, vous pouvez lancer la flamme sur une créature située à 9 mètres de vous maximum. Faites une attaque à distance avec un sort. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de feu.
Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Flamme éternelle

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant 50 po, que le sort consomme)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Une flamme, d'une luminosité équivalente à celle d'une torche, fait éruption depuis un objet que vous touchez. L'effet ressemble à une flamme régulière, mais il ne produit aucune chaleur et ne nécessite pas d'oxygène. Une flamme éternelle peut être recouverte ou dissimulée, mais elle ne peut pas être étouffée ou éteinte.

Flamme sacrée

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayonnement semblable à des flammes descend sur une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne gagne aucun bénéfice d'abri pour ce jet de sauvegarde.
Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).

Flèche acide de Melf

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre et un estomac de vipère)
Durée : instantanée

Une flèche verte scintillante jaillit en direction d'une cible à portée et l'asperge d'acide. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, la flèche asperge la cible avec de l'acide, ne lui infligeant que la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son prochain tour.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts (initiaux et à retardement) sont augmentés de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Flétrissement

niveau 4 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

De l'énergie nécromantique déferle sur une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, drainant ses liquides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. La cible subit 8d8 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts si elle le réussit. Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou une créature artificielle. Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage, et le sort lui inflige les dégâts maximums.
Si vous ciblez une plante non magique qui n'est pas non plus une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde ; il se flétrit simplement et meurt.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

Flou

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à une minute

Votre corps devient flou, changeant et ondulant pour tous ceux qui peuvent vous voir. Tant que le sort dure, toutes les créatures ont un désavantage au jet d'attaque dirigé contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il n'utilise pas la vue, comme avec le combat aveugle, ou s'il peut voir à travers les illusions, comme avec une vision véritable.

Forme éthérée

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 8 heures

Vous faites un pas dans la zone périphérique du plan Éthéré, dans un secteur qui chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Limite Éthérée pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour dissiper le sort. Entre temps, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. Si vous vous déplacez vers le haut ou vers le bas, chaque unité de distance compte double. Vous pouvez voir et entendre le plan d'où vous venez, mais tout vous parait gris et vous ne pouvez rien distinguer au-delà de 18 m
En étant sur le plan Éthéré, vous ne pouvez affecter et être affecté que par des créatures également sur ce plan. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni percevoir votre présence ni interagir avec vous, à moins qu'une aptitude spéciale ou magique les rende aptes à le faire.
Vous ignorez tout objet ou effet qui n'est pas sur le plan Éthéré, vous permettant ainsi de vous déplacer à travers les objets que vous percevez sur le plan d'où vous êtes.
Lorsque le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan d'origine, à l'endroit que vous occupiez à ce moment-là. Si vous occupez le même espace qu'un objet solide ou celui d'une créature, vous êtes immédiatement déplacé vers l'espace libre le plus près que vous pouvez occuper. L'éviction vous fait subir des dégâts de force correspondant à 6 fois la distance parcourue en mètre.
Ce sort n'a pas d'effet si vous l'incantez alors que vous êtes sur le plan Éthéré ou sur un plan qui ne lui est pas limitrophe, comme l'un des Plans Extérieurs.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez cibler jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 7. Les créatures doivent être dans un rayon de 3 mètres autour de vous lorsque vous lancez le sort.

Fou rire de Tasha

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume qui est agitée dans les airs)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, à l'impression que tout ce qu'elle perçoit est hilarant et lui provoque une intense crise de fou rire. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de tomber à terre, devenir incapable d'agir et de se relever pour toute la durée du sort. Une créature ayant une Intelligence de 4 ou moins ne peut pas être affectée par ce sort.
À la fin de chacun de ses tours, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. La cible a l'avantage à son jet de sauvegarde s’il est déclenché par des dégâts. En cas de succès, le sort prend fin.

Foulée brumeuse

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

Fracassement

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un éclat de mica)
Durée : instantanée

Un fort bruit résonnant, douloureusement intense, retentit d'un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature présente dans une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 3d8 dégâts de tonnerre. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature constituée de matériau inorganique, comme la pierre, le cristal ou le métal, fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.
Un objet non magique qui n'est pas porté ou transporté subit aussi les dégâts s'il est dans la zone du sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Fusion dans la pierre

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous pénétrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, fusionnant vous et tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.
Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors, et vous avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y

êtes rentrés, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement.
De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

Gardien de la foi

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille Grande apparait et flotte au-dessus d'un espace de votre choix, inoccupé et visible, dans la portée et pour la durée du sort. Le gardien occupe cet espace et il est flou à l'exception d'une épée étincelante et d'un bouclier montrant le symbole de votre divinité.
Toute créature vous étant hostile qui se déplace pour la première fois lors de son tour dans un espace à 3 mètres ou moins du gardien doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Le gardien se volatilise après avoir infligé un total de 60 dégâts.

Gardiens spirituels

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 4,50 mètres)
Composantes : V, S, M (un symbole sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous appelez des esprits pour vous protéger. Ils volent dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous pendant pour la durée du sort. Si vous êtes bon ou neutre, leur forme spectrale semble angélique ou féerique (à votre choix). Si vous êtes mauvais, ils apparaissent diaboliques ou démoniaques.
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures que vous pouvez voir pour qu'elles ne soient pas affectées. La vitesse d'une créature affectée est réduite de moitié dans la zone d'effet, et quand la créature entre dans la zone pour la première fois pendant un tour ou commence son tour dans celle-ci, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature prend 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). Si elle réussit le jet de sauvegarde, la créature ne prend que la moitié des dégâts.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Giboulée

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tant que le sort persiste, une pluie glacée et de la neige tombent dans un cylindre de 6 mètres de hauteur avec un rayon de 12 mètres, centré sur un point déterminé dans la portée du sort. La visibilité dans la zone est nulle et les flammes nues dans la zone sont éteintes.
Le sol dans la zone est couvert de glace glissante, rendant le terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle tombe à terre.
Si une créature se concentre dans la zone du sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution opposé au DD de sauvegarde de votre sort, sans quoi elle perd sa concentration.

Globe d'invulnérabilité

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)
Composantes : V, S, M (une bulle de verre ou de cristal qui éclate au terme du sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile et légèrement chatoyante prend la forme d'une sphère de 3 mètres de rayon autour de vous, et persiste pour la durée du sort.
Tout sort de niveau 5 ou moins incanté à l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et les objets qu'elle englobe, même si le sort utilise un emplacement de sort supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et les objets à l'intérieur de la barrière, mais ce sort n'a pas d'effet sur eux. De la même manière, la zone à l'intérieur de la sphère est exclue des zones affectées par de tels sorts.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, la barrière bloque les sorts d'un niveau supérieur pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

Glyphe de garde

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'encens et un diamant en poudre valant au moins 200 po, que le sort consomme)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé ou déclenché

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe qui blesse les autres créatures, soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffret) pour dissimuler le glyphe. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres ou moins de diamètre. Si vous choisissez un objet, celui-ci doit demeurer en place. Si l'objet est déplacé à plus de 3 mètres de l'endroit où le sort a été incanté, le glyphe se brise et le sort prend fin sans avoir été déclenché.
Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.
Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler un objet sur lequel est inscrit le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs sont typiquement ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet,

apercevoir ou lire le glyphe. Une fois que le glyphe est déclenché, le sort prend fin.
Vous pouvez raffiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort s'active uniquement selon certaines circonstances ou selon des attributs physiques (hauteur ou poids), le type de créature (par exemple, seuls les aberrations ou les elfes noirs déclenchent le glyphe) ou l'alignement. Vous pouvez aussi déterminer les conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.
Lorsque vous inscrivez le glyphe, faites un choix entre les runes explosives ou le sort glyphique.
Runes explosives. Lors de son déclenchement, une énergie magique jaillit du glyphe dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les coins. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid ou de tonnerre (à déterminer lors de la création du glyphe). En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.
Sort glyphique. Vous pouvez emmagasiner un sort préparé de niveau 3 ou moins dans le glyphe en l'incantant lors de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort emmagasiné n'a pas d'effet immédiat lorsqu'il est incanté de cette façon. Lorsque le glyphe est déclenché, le sort emmagasiné est incanté. Si le sort vise une cible, il visera la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, la zone est centrée sur cette créature. Si le sort invoque des créatures hostiles ou s'il crée des objets blessants ou des pièges, ils apparaissent aussi près que possible de l'intrus et l'attaquent. Si le sort demande de la concentration, il persiste pour la durée complète du sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Si vous créez un sort glyphique, vous pouvez emmagasiner un sort dont le niveau est équivalent ou moindre à l'emplacement de sort utilisé pour le glyphe de garde.

Gourdin magique

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)
Durée : 1 minute

Le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez est altéré par les pouvoirs de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique pour lancer des sorts plutôt que votre Force pour les jets d'attaque au corps à corps et de dégâts avec cette arme, et les dégâts de l'arme deviennent des d8. De plus, l'arme devient une arme magique, si ce n'est pas déjà le cas. Ce sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez l'arme enchantée.

Graisse

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une noix de beurre ou un peu de couenne de porc)
Durée : 1 minute

Une graisse visqueuse recouvre le sol sur 3 mètres carrés centrés sur un point à portée, transformant cette zone en terrain difficile.
Lorsque la graisse apparaît, chaque créature se tenant debout dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité si elle ne veut pas tomber par terre.

Grand pas

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de terre)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Guérison suprême

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez dans la portée du sort. Une décharge d'énergie positive engouffre la créature lui permettant de récupérer 70 points de vie. Ce sort met aussi un terme à un aveuglement, une surdité et toutes autres maladies accablant la cible. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

Guérison suprême de groupe

niveau 9 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane de votre personne vers les créatures blessées qui vous entourent. Vous redonnez jusqu'à 700 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix qui sont visibles dans la portée du sort. Les créatures soignées par ce sort sont aussi guéries de toutes maladies et des effets qui les rendent sourds ou aveugles. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Guide

niveau 0 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut

lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de caractéristique. Le sort prend alors fin.

Héroïsme

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est submergée par le courage. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre la condition effrayé et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts, et ce au début de chacun de ses tours. Lorsque le sort prend fin, la cible perd tous les points de vie temporaires qu'il lui restait et qui lui avaient été conférés par ce sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier.

Identification

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)
Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert une liaison pour être utilisé, et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.
Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

Illusion mineure

niveau 0 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : S, M (un peu de laine de mouton)
Durée : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.
Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisissez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.
Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 m de côté. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.
Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde des sorts. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

Illusion programmée

niveau 6 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un bout de toison de mouton et de la poudre de jade d'une valeur minimum de 25 po)
Durée : Jusqu'à ce que le sort soit dissipé.

Vous créez l'image illusoire d'un objet, d'une créature, ou de tout autre phénomène visible dans la portée du sort et qui s'active sous certaines conditions. L'illusion est imperceptible avant que les conditions ne soient remplies. Elle doit tenir dans un cube de 9 mètres de côté, et vous décidez, lorsque vous lancez ce sort, du comportement de l'illusion et des sons qu'elle émet. Cette animation programmée peut durer jusqu'à 5 minutes.
Lorsque les conditions que vous avez spécifiées sont remplies, l'illusion prend vie et exécute les animations et sons que vous avez prédéfinis. Une fois que l'illusion arrive à la fin de l'enchaînement, elle disparaît et reste inactive pendant 10 minutes. Après cette durée, l'illusion peut de nouveau être activée.
La condition de déclenchement peut être générale ou aussi détaillée que vous le souhaitez, elle doit cependant être basée sur un phénomène auditif ou visuel survenant à 9 mètres ou moins de la zone d'apparition de l'illusion. Par exemple, vous pourriez créer une illusion de vous-même qui apparaîtrait et mettrait en garde ceux qui tenteraient d'ouvrir une porte piégée, ou vous pourriez faire en sorte que l'illusion n'apparaisse que lorsqu'une créature prononce un mot ou une phrase spécifique.
Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'il s'agit d'une illusion, car les choses passent au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort. Si une créature découvre le caractère illusoire de l'image, cette créature peut voir au travers de l'image, et tout son produit par l'illusion lui semble faux et sonne creux.

Image accomplie

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un quelconque phénomène visible qui ne déborde pas d'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparait à un endroit visible dans la portée et pour la durée du sort. Elle parait bel et bien réelle, incluant les sons, les odeurs et la température appropriés à la chose montrée. Vous ne pouvez pas créer une chaleur ou un froid suffisamment intense pour infliger des dégâts, un son si fort qu'il inflige des dégâts de tonnerre ou qu'il assourdisse une créature ou bien une odeur qui pourrait rendre une créature malade (comme la puanteur d'un troglodyte).
Tant que vous êtes dans la portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à un autre endroit dans la portée du sort. Au moment où l'image change d'endroit, vous pouvez modifier son apparence de

sorte que le mouvement de l'image semble naturel. Par exemple, en supposant que vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez changer l'image de telle sorte que la créature semble marcher. Similairement, vous pouvez faire en sorte que l'illusion génère divers sons à des moments différents. Vous pouvez même simuler une conversation, par exemple.
Une interaction physique avec l'image révèle sa nature illusoire puisqu'on peut passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut conclure que c'est une image en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image et les autres qualités sensorielles de l'image s'évanouissent aux yeux de la créature.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le sort persiste jusqu'au moment de sa dissipation, sans requérir de concentration.

Image miroir
niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Trois duplicatas illusoires de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicatas se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicatas illusoires.
À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicatas.
Si vous avez trois duplicatas, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicata. Avec deux duplicatas, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicata, vous devez obtenir 11 ou plus.
La CA d'un duplicata est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche un duplicata, il est détruit. Un duplicata peut être détruit seulement par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicatas sont détruits.
Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision lucide.

Image silencieuse
niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine de mouton)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible dont les dimensions n'excèdent pas un cube 4,50 mètres de côtés. L'image apparaît à un endroit choisi à l'intérieur de la portée du sort et perdure pendant toute la durée du sort. L'image est purement visuelle ; ce qui implique qu'elle n'est pas accompagnée par un son, une odeur ou d'autres effets sensoriels.
Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à n'importe quel endroit dans la portée du sort. Comme l'image change de lieu, vous pouvez modifier son apparence afin que ses mouvements apparaissent fluides et naturels dans l'image. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image de sorte que la créature semble réellement marcher.
Une interaction physique avec l'image révèle qu'il s'agit d'une illusion, parce que les choses peuvent passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit en fait d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD du jet de sauvegarde de ce sort. Si une créature voit l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image.

Immobilisation de monstre
niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (une petite pièce de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. Ce sort n'a aucun effet contre les morts-vivants. À la fin de chaque tour, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour la créature.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5. Les créatures doivent toutes être à 9 mètres les unes des autres quand vous les ciblez.

Immobilisation de personne
niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

Imprécation
niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à 3 créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui sont à portée, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur,

vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Injonction

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle.
Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.
Approche. La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.
Lâche. La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.
Fuis. La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.
Tombe. La cible tombe au sol et termine alors à son tour.
Halte. La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.

Insecte géant

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez jusqu'à dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes, ou un scorpion, à portée, en version géante de leur forme naturelle pour toute la durée du sort. Un mille-pattes devient un mille-pattes géant, une araignée devient une araignée géante, une guêpe devient une guêpe géante, et un scorpion devient un scorpion géant.
Chaque créature obéit à vos commandes verbales, et en combat, à chaque tour, agit au cours de votre tour de jeu. Le MD conserve les statistiques des créatures et détermine leurs actions et mouvements.
Une créature reste à se taille géante pour la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour annuler l'effet sur elle.
Le MD peut vous autoriser à choisir des cibles différentes de celles présentées ci-dessus. Par exemple, si vous transformez une abeille, sa version géante pourrait avoir les mêmes statistiques que la guêpe géante.

Interdiction

niveau 6 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (quelques gouttes d'eau bénite, des encens très rares, et de la poudre de rubis pour une valeur minimum de 1000 po)
Durée : 1 jour

Vous créez une défense contre les déplacements magiques qui protège jusqu'à 4,500 mètres carré d'espace au sol sur une hauteur de 9 mètres au-dessus du sol. Pour la durée du sort, les créatures ne peuvent pas se téléporter dans cette zone en utilisant des portails, comme ceux créés par le sort *portail*, pour pénétrer la zone. Le sort imperméabilise la zone aux voyages planaires, et pour cela, empêche les créatures d'accéder à la zone en passant par le plan Astral, le plan Éthéré, la Féerie et la Gisombre, ou grâce au sort *changement de plan*.
De plus, le sort inflige des dégâts aux créatures des types que vous choisissez lorsque vous lancez ce sort. Choisissez un ou plus des types suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon, et mort-vivant. Lorsqu'une créature du type choisi pénètre dans l'aire du sort pour la première fois de son tour, ou y commence son tour, la créature subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (choix que vous avez effectué lors de l'incantation du sort).
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner un mot de passe. Une créature qui prononce le mot de passe au moment où elle pénètre dans la zone ne subit pas les dégâts du sort.
La zone affectée par ce sort ne peut pas se superposer à une zone créée par un autre sort d'interdiction. Si vous lancez interdiction chaque jour pendant 30 jours sur la même zone, le sort durera jusqu'à ce qu'il soit dissipé, et les composantes matérielles seront consommées lors de la dernière incantation.

Inversion de la gravité

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 m
Composantes : V, S, M (de la magnétite et quelques copeaux de fer)
Durée : concentration, jusqu' à 1 minute

Ce sort renverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres de rayon et 30 mètres de haut centré sur un point à portée. Toutes les créatures et tous les objets dans la zone, qui ne sont pas maintenus au sol d'une manière ou d'une autre, tombent vers le haut et atteignent le point culminant de la zone au moment où vous lancez le sort. Une créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour attraper un objet fixé au sol qu'elle peut atteindre, et ainsi éviter de tomber.
Si les créatures et objets rencontrent dans leur chute des objets solides (comme un plafond), ils le percutent comme ils l'auraient fait s'ils tombaient normalement du haut vers le bas. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone d'effet sauf rien percuter, il y reste, oscillant lentement, pour toute la durée du sort.
Lorsque le sort prend fin, les objets et créatures affectées tombent au sol.

Invisibilité
niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une cible de plus par niveau d'emplacement supérieur à 2.

Invisibilité suprême
niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ou une créature que vous touchez devenez invisible jusqu'à la fin de la durée du sort. Tout ce que porte ou transporte la cible est invisible tant que ça demeure sur sa personne.

Invocation d'élémentaire
niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (de l'encens allumé pour l'air, de l'argile malléable pour la terre, du soufre et du phosphore pour le feu, ou de l'eau et du sable pour l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone cubique de 3 mètres d'arête remplie d'air, de terre, de feu ou d'eau et à portée. Un élémentaire de FP 5 ou inférieur, approprié à la zone, apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 3 mètres autour de cette zone. Par exemple, un élémentaire de feu surgira d'un bûcher, et un élémentaire de terre émergera du sol. L'élémentaire disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. L'élémentaire a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Jeter l'initiative pour l'élémentaire, il jouera à son propre tour de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (cela ne vous coûte aucune action). Si vous ne lui donnez aucun ordre, l'élémentaire se défend lui-même des créatures hostiles, mais n'entreprend aucune autre action.
Si votre concentration est brisée, l'élémentaire ne disparaît pas, mais vous perdez le contrôle de l'élémentaire. Il devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut même vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire incontrôlé, il disparaîtra 1 heure après son invocation. Le MD possède les statistiques de l'élémentaire.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le FP de l'élémentaire invoqué augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Invocation d'élémentaires mineurs
niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les élémentaires qui apparaissent dans un espace inoccupé à portée, que vous pouvez voir. Vous choisissez l'une des options d'apparition suivantes :
- Un élémentaire de FP 2 ou inférieur
- Deux élémentaires de FP 1 ou inférieur
- Quatre élémentaires de FP 1/2 ou inférieur
- Huit élémentaires de FP 1/4 ou inférieur.

Un élémentaire invoqué par ce sort disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.
Les créatures invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe, ce groupe a son propre tour de jeu. Elles obéissent à tout ordre verbal que vous leur donnez (cela ne vous prend pas d'action). Si vous ne donnez aucun ordre aux créatures invoquées, elles se défendent des créatures hostiles, mais n'entreprennent aucune autre action.
Le MD conserve les statistiques des créatures.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacements de sort supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocations ci-dessus, et un nombre plus important de créatures apparaîtra ; deux fois plus avec un emplacement de sort de niveau 6 et trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 8.

Invocation d'êtres de la forêt
niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une baie sacrée par créature invoquée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures de type fée qui apparaissent dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Choisissez l'une des options d'invocation suivantes :
- Une fée de FP 2 ou inférieur
- Deux fées de FP 1 ou inférieur
- Quatre fées de FP 1/2 ou inférieur
- Huit fées de FP 1/4 ou inférieur

Une créature invoquée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort se termine.
Les créatures invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe. Ce groupe a son propre tour de jeu. Elles obéissent à tout ordre verbal que vous leur donnez (cela ne vous prend pas d'action). Si vous ne donnez aucun ordre aux créatures invoquées, elles se défendent des créatures hostiles, mais n'entreprennent aucune autre action.
Le MD possède les statistiques des créatures.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant des niveaux d'emplacements de sorts supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocation ci-dessus, et un nombre plus important de créatures apparaîtra ; deux fois plus avec un emplacement de sort de niveau 6 et trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 8.

Invocation de bêtes
niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les esprits des fées qui prennent la forme de bêtes et apparaissent dans des espaces inoccupés à portée que vous pouvez voir. Choisissez ce qui apparaîtra via l'une des options suivantes :
- Une bête de FP 2 ou inférieur
- Deux bêtes de FP 1 ou inférieur
- Quatre bêtes de FP 1/2 ou inférieur
- Huit bêtes de FP 1/4 ou inférieur

Chaque bête est également considérée comme une fée, et elle disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jetez l'initiative du groupe de créatures invoquées, elles joueront à leur propre tour de jeu. Elles obéissent à toute commande verbale que vous leur faites (cela ne vous coûte aucune action). Si vous n'effectuez aucune commande, elles se défendent elles-mêmes des créatures hostiles, mais n'entreprennent aucune autre action. Le MD possède les statistiques des créatures invoquées.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacement de sort, vous choisissez l'option d'invocation ci-dessus, et plus de créatures apparaissent : deux fois plus de créatures invoquées avec un emplacement de sort de niveau 5, trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 7, et quatre fois plus avec un emplacement de sort de niveau 9.

Invocation de céleste
niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un céleste de FP 4 ou inférieur, qui apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Le céleste disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.
Le céleste a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour le céleste, il a ses propres tours de jeu. Il obéit aux commandes verbales que vous lui transmettez (cela ne vous prend pas d'action), tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec son alignement. Si vous ne donnez pas d'ordre au céleste, il se défend des créatures hostiles mais ne fera aucune autre action.
Le MD conserve les statistiques du céleste.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, vous invoquez un céleste de FP 5 ou inférieur.

Invocation de fée
niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature de type fée de FP 6 ou inférieur, ou un esprit féérique qui prend la forme d'une bête de FP 6 ou inférieur. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. La fée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.
La fée a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour la fée, elle a ses propres tours de jeu. Elle obéit aux commandes verbales que vous lui transmettez (cela ne vous prend pas d'action), tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec son alignement. Si vous ne donnez pas d'ordre à la fée, elle se défend des créatures hostiles mais ne fera aucune autre action.
Si votre concentration est interrompue, la fée ne disparaît pas. Au lieu de cela, vous perdez le contrôle de la créature, elle devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une fée que vous ne contrôlez plus. Elle disparaît 1 heure après que vous l'ayez invoquée.
Le MD conserve les statistiques de la fée.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le FP augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

Invocation instantanée de Drawmij
niveau 6 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un saphir valant au moins 1000 po)
Durée : jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous touchez un objet pesant au mieux 5 kilos dont chacune des dimensions ne peut dépasser 1,8 mètres. Le sort dépose une marque invisible à sa surface et écrit, toujours de manière invisible, le nom de l'objet sur le saphir que vous avez utilisé comme composante matérielle. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.
Par la suite, n'importe quand, vous pouvez utiliser votre action pour prononcer le nom de l'objet et briser le saphir. L'objet apparaît instantanément dans votre main, quel que soit la distance ou les plans qui vous séparent. Le sort prend alors fin.
Si une autre créature porte ou tient l'objet, briser le saphir ne téléporte pas l'objet jusqu'à vous mais vous informe de qui le possède actuellement et où cette créature se trouve en ce moment.
Le sort *dissipation de la magie*, ou un effet similaire, lancé avec succès sur le saphir met fin à l'effet du sort.

Lame de feu
niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille de sumac)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une lame ardente dans votre main libre. La lame est similaire en taille et en forme à un cimeterre, et reste jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si vous lâchez l'arme, elle disparaît, mais vous pouvez la réinvoquer par une action bonus.
Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque au corps à corps avec un sort avec la lame ardente. Si le coup touche, la cible subit 3d6 dégâts de feu.
La lame enflammée émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 tous les 2 niveaux d'emplacement au-dessus du niveau 2.

Lenteur
niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps pour un maximum de six créatures de votre choix dans un cube de 12 mètres à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectée par le sort pendant sa durée.
Une créature affectée voit sa vitesse divisée par deux, subit un malus de -2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut utiliser de réactions. À son tour, elle ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, pas les deux. Peu importe ses capacités ou objets magiques, la créature ne peut effectuer plus d'une attaque au corps à corps ou à distance pendant son tour.
Si la créature tente de lancer un sort qui a un temps d'incantation d'une action, lancer un d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 11, le sort ne pourra pas prendre effet avant la fin de son prochain tour et la créature devra utiliser l'action de ce tour pour compléter le sort. Sinon, le sort est perdu.
Une créature affectée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de son tour. En cas de succès, les effets du sort prennent fin.

Lévitation
niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une boucle de cuir ou un fil d'or plié en forme de tasse dont une extrémité s'étire)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix visible dans la portée du sort s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu pour la durée du sort. Le sort peut faire léviter une cible pesant jusqu'à 250 kilos. Une créature récalcitrante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.
La cible peut se déplacer seulement si elle se propulse ou se tire à l'aide d'un objet ou d'une surface à sa portée (comme un mur ou un plafond). Elle peut ainsi se déplacer comme si elle grimpait. Vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres dans une direction ou une autre à votre tour de jeu. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou vers le bas lors de votre mouvement. Autrement, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la cible, qui doit demeurer dans la portée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible rejoint doucement le sol si elle est toujours en suspension.

Liberté de mouvement
niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une lanière de cuir sanglée autour du bras ou un appendice semblable)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Pour la durée du sort, les mouvements de la cible ne sont pas limités par un terrain difficile. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire la vitesse de la cible ni la rendre paralysée ou entravée.
La cible peut aussi dépenser 1,50 mètre de son mouvement pour se dégager d'une contrainte non magique, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature. Enfin, l'environnement aquatique n'impose aucune pénalité sur les mouvements et les attaques de la cible.

Lien télépathique de Rary
niveau 5 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (des coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes)
Durée : 1 heure

Vous tissez un lien télépathique unissant jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix et à portée, chacune psychiquement liée aux autres pour toute la durée du sort. Les créatures ayant une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 2 ne peuvent pas être affectées par ce sort.
Jusqu'à ce que le sort prenne fin, les cibles peuvent communiquer télépathiquement via ce lien, qu'elles aient ou non une langue en commun. La communication est possible quelle que soit la distance qui sépare les cibles, mais elle ne fonctionne plus pour des créatures se trouvant sur différents plans d'existence.

Localisation d'objet
niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une petite brindille en forme de baguette de sourcier)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous ressentez la direction de la position de l'objet, tant que cet objet se trouve à 300 mètres de vous maximum. Si l'objet est en déplacement, vous apprenez la direction de son mouvement.
Ce sort peut localiser un objet spécifique que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près - c'est à dire au moins à 9 mètres de vous - au moins une fois.
Vous pouvez sinon faire en sorte que le sort localise l'objet le plus proche d'un type particulier, comme un type spécifique de vêtement, de bijoux, de meuble, d'objet, ou d'arme.
Ce sort ne peut pas localiser un objet si une épaisseur de plomb, même une mince feuille, s'interpose sur la ligne de mire qui vous sépare vous et l'objet.

Localisation de bêtes ou de plantes
niveau 2 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure de limier)
Durée : instantanée

Décrivez ou nommez une espèce spécifique de bête ou de plante. En vous concentrant sur les murmures de la Nature qui vous environne, vous apprenez la direction et la distance de la créature, ou plante de cette espèce, la plus proche dans les 8 kilomètres à la ronde, à condition qu'il y en ait.

Localisation de créature
niveau 4 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (quelques poils de chien de chasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez la direction vers le lieu où se situe la créature aussi longtemps qu'elle est à moins de 300 mètres de vous. Si la créature se déplace, vous connaissez la direction de son déplacement.
Le sort peut localiser une créature spécifique que vous connaissez ou la plus proche créature d'une espèce particulière (comme un humain ou une licorne), à condition d'avoir déjà vu au moins une fois cette créature de près (à 9 mètres ou moins). Si la créature décrite ou nommée est dans une autre forme, en étant sous l'effet du sort *métamorphose* notamment, le sort ne localise pas la créature.
Ce sort ne peut localiser une créature si un cours d'eau d'au moins 3 mètres de large fait obstacle à un trajet direct entre vous et la créature.

Lueur féerique
niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets à l'intérieur d'un cube de 6 mètres d'arête dans la portée du sort se distinguent par un halo bleu, vert ou violet (à votre choix). Toutes les créatures présentes dans la zone lors de l'incantation du sort sont également enveloppées du halo si elles échouent à un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une faible lumière dans un rayon de 3 mètres.
Les jets d'attaques contre des créatures affectées ou des objets bénéficient de l'avantage si l'attaquant peut les voir. Les créatures affectées ou les objets ne peuvent bénéficier de la condition invisible.

Lueurs hypnotiques
niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une substance phosphorescente)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Les lueurs apparaissent pendant un moment et disparaissent. Chaque créature dans la zone d'effet qui voit les lueurs doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, la créature est charmée pour la durée du sort. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est incapable d'agir et a une vitesse égale à 0. Le sort prend fin pour une créature charmée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

Lumière
niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)
Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action.
Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

Lumière du jour
niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une faible lumière sur 18 mètres supplémentaires.
Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée.
Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.

Lumières dansantes
niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (Une pincée de phosphore ou d'écorce d'orme blanc, ou bien un ver luisant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort permet de créer jusqu'à quatre lumières, de la taille de torches, qui peuvent revêtir l'apparence de torches, de lanternes ou d'orbes brillantes qui flottent dans les airs. Il est possible de combiner les quatre lumières en une forme vaguement humanoïde brillante de taille Moyenne. Peu importe la forme choisie, chaque lumière produit une faible lumière qui éclaire dans un rayon de 3 mètres.
Au prix d'une action bonus lors de votre tour, il est possible de déplacer les lumières jusqu'à 18 m vers un nouvel emplacement à portée. Une lumière doit se situer à moins de 6 m d'une autre lumière créée par ce sort, et une lumière s'éclipse si elle se trouve au-delà de la portée du sort.

Main de Bigby

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de force luminescente et translucide de taille G dans un espace inoccupé à portée et que vous pouvez voir. La main reste pour la durée du sort, et elle se déplace selon vos ordres, reproduisant les mouvements de votre propre main.
La main est un objet ayant une CA de 20 et un nombre de points de vie égal à vos points de vie maximums. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. Elle a une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). La main ne remplit pas l'espace qu'elle occupe.
Lorsque vous lancez ce sort et par une action bonus aux tours qui suivent, vous pouvez déplacer la main jusqu'à 18 mètres puis lui appliquer l'un des effets suivants.
Poing de Bigby. La main frappe une créature ou un objet à 1,50 mètre d'elle. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort pour la main en utilisant vos statistiques de jeu. Si l'attaque touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.
Main de force de Bigby. La main tente de pousser une créature située à 1,50 mètre d'elle, dans une direction de votre choix. Effectuez un test avec la Force de la main opposé au jet de Force (Athlétisme) de la cible. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez l'avantage au jet. Si vous réussissez, la main repousse la cible sur une distance en mètre égale à 1,50 x (1 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts). La main se déplace avec la cible pour rester à 1,50 mètre d'elle.
Main broyeuse de Bigby. La main tente d'agripper une créature de taille G ou inférieure se trouvant à 1,50 mètre d'elle. Vous utilisez la Force de la main pour résoudre la tentative. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez l'avantage au jet. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez utiliser une action bonus pour que la main la broie. Lorsque vous faites ainsi, la cible subit un nombre de points de dégâts contondants égal à 2d6 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts.
Main d'interposition de Bigby. La main s'interpose entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous donniez à la main un ordre différent. La main se déplace de sorte à toujours rester entre vous et la cible, vous donnant un abri partiel contre la cible. La cible ne peut pas se déplacer au travers de l'espace occupé par la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si la valeur de Force de la cible est supérieure à celle de la main, elle peut se déplacer dans votre direction en traversant l'espace de la main, mais son espace est considéré comme étant un terrain difficile pour la cible.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts du Poing de Bigby augmentent de 2d8 et les dégâts de la Main broyeuse de Bigby augmentent de 2d6, et ce pour chaque emplacement de niveau supérieur au 5eme.

Mains brûlantes

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

En tendant vos mains, les pouces en contact et les doigts écartés, un mince rideau de flammes gicle du bout de tous vos doigts tendus. Toute créature se trouvant dans le cône de 4,50 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 3d6 dégâts de feu. La moitié des dégâts en cas de succès au jet.
Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas tenus ou portés.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Malédiction

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature, elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affligée d'une malédiction pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez la nature de la malédiction parmi les options qui suivent :
- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage à ses jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec la caractéristique en question.
- Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.
- Tant qu'elle est maudite, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle échoue, elle gaspille l'action de son tour à ne rien faire.
- Tant que la cible est maudite, vos attaques et sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Un sort de *délivrance des malédictions* met fin à cet effet. À la discrétion du MD, vous pouvez choisir une autre option de malédiction que celles présentées, mais elle ne devrait pas être plus puissante que celles-ci-dessus. Le MD a le dernier mot concernant l'effet de la malédiction.
Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée de concentration maximale monte à 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort dure 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le sort dure 24 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 9, le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Utiliser un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur permet de s'affranchir de la concentration en ce qui concerne la durée du sort.

Manipulation à distance

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 m du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.
Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un

objet d'un contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 m à chaque fois que vous l'utilisez.
La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

Manoir somptueux de Mordenkainen

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (un portail miniature sculpté dans l'ivoire, un petit morceau de marbre poli, et une petite cuillère en argent, chacun valant au moins 5 po)
Durée : 24 heures

Vous invoquez une résidence extradimensionnelle à portée et qui reste en place pour la durée du sort. Vous choisissez où son entrée est située. L'entrée, qui miroite faiblement, est large de 1,50 mètres et haute de 3 mètres. Vous, et toute créature que vous désignez lorsque vous lancez le sort, pouvez entrer dans la résidence extradimensionnelle aussi longtemps que l'entrée reste ouverte. Vous pouvez ouvrir ou fermer le portail si vous vous trouvez à 9 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est fermé, le portail est invisible.
De l'autre côté du portail se trouve un magnifique hall donnant sur de nombreuses salles.
L'atmosphère est pure, agréable et chaleureuse.
Vous pouvez autant d'étage que vous le souhaitez, mais l'espace total ne peut pas dépasser 50 cubes, chaque cube faisant 3 mètres d'arête. Vous choisissez l'ameublement et la décoration du lieu. Il contient suffisamment de nourriture pour servir un banquet-à-neuf-plats pour 100 personnes. Un personnel de 100 serviteurs quasi-transparents est au service de quiconque pénètre dans le manoir. Vous décidez de l'apparence visuelle de ces serviteurs et de leur livrée. Ils obéissent complètement à vos ordres. Chaque serviteur peut réaliser n'importe quelle tâche qu'un serviteur humain pourrait faire, mais ils ne peuvent pas attaquer ou entreprendre une action qui nuirait directement à une autre créature. Ainsi les serviteurs peuvent apporter des choses, nettoyer, réparer, plier le linge, allumer des feux, servir la nourriture, verser le vin, etc. Les serviteurs peuvent se déplacer de partout dans la demeure mais ne peuvent pas la quitter. Les meubles, et tout autre objet créé par ce sort, se dissipent dans un nuage de fumée dès l'instant où ils quittent le manoir. Lorsque le sort prend fin, toute créature se trouvant à l'intérieur de l'espace extradimensionnel est expulsée à l'endroit dégagé le plus proche de l'entrée.

Marche sur l'onde

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de liège)
Durée : 1 heure

Le sort attribue la capacité de se déplacer sur toute surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants, lave, etc.) comme si c'était un sol dur. Les créatures qui traversent de la lave en fusion subissent tout de même les dégâts dus à la chaleur. Jusqu'à dix créatures volontaires et que vous pouvez voir dans la portée du sort obtiennent cette capacité pour la durée du sort.
Si vous ciblez une créature submergée dans un liquide, le sort déplace la cible vers la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

Marque du chasseur

niveau 1 - divination

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 27 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée, et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à la cible lorsque vous la touchez lors d'une attaque avec une arme, et vous avez l'avantage à tous vos jets de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la trouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus lors de l'un de vos tours suivants pour marquer une nouvelle créature.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures maximum. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures maximum.

Mauvais oeil

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vos yeux prennent un couleur d'encre noire sont imprégnés du pouvoir de la mort. Une créature de votre choix, se trouvant à 18 mètres de vous et que vous pouvez voir, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par l'un des effets suivants (au choix) pour la durée du sort. À chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez utiliser votre action pour cibler une autre créature, vous ne pouvez cependant pas cibler une créature qui a déjà réussi son jet de sauvegarde contre ce sort de mauvais œil.
Sommeil. La cible tombe inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la ramener du pays des songes en la secouant.
Terreur. La cible est effrayée par vous. À chacun de ses tours, la créature effrayée doit prendre l'action Courir et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si la cible atteint une zone située à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne peut pas vous voir, l'effet prend fin.
Fièvre. La cible a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique. À la fin de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, l'effet prend fin.

Message

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible

et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.

MESSAGER ANIMAL

niveau 2 - enchantement (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous employez un animal pour livrer un message. Choisissez une bête visible de taille TP, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous précisez une destination, que vous avez préalablement visitée, et un destinataire qui correspond à une description sommaire, comme “un homme ou une femme vêtu d'un uniforme de la garde civile” ou “un nain roux portant un chapeau pointu”. Vous énoncez aussi un message de 25 mots ou moins. La bête ciblée se déplace pour la durée du sort vers la destination déterminée, au rythme de 80 km par 24 heures pour un messager ailé ou 40 km pour les autres animaux.
Lorsque le messager arrive, il livre son message à la créature que vous avez décrit en imitant le son de votre voix. Le messager parlera uniquement à la créature correspondant à la description que vous avez fournie. Si le messager ne parvient pas à sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient à l'endroit où le sort a été incanté.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

MÉTAL BRÛLANT

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un morceau de fer et une flamme)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet métallique manufacturé, comme une arme en métal ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, à portée et que vous pouvez voir. Vous rendez l'objet rougeoyant d'une intense chaleur. Toutes les créatures étant en contact physique avec l'objet subissent 2d8 dégâts de feu au moment où vous lancez le sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun des tours suivants pour infliger de nouveau ces dégâts de feu.
Si une créature tient ou porte l'objet et en subit les dégâts de feu, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet si elle le peut. Si elle ne peut pas se séparer de l'objet, elle obtient un désavantage à ses jets d'attaques et à ses jets de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

MÉTAMORPHOSE

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir et qui possède au moins 1 point de vie en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Un métamorphe réussit automatiquement son jet de sauvegarde.
La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de FP inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de FP). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité.
La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête. Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous forme de bête sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne font pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente.
La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, elle ne peut pas non plus parler, lancer de sorts ou effectuer toute autre action qui nécessite des mains ou la parole.
L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler, ou faire quoi que ce soit d'autre avec son équipement.

MÉTAMORPHOSE ANIMALE

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 24 heures

Votre magie transforme les autres en bêtes. Vous pouvez cibler toutes les créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez chacune de ces créatures en une bête de taille G ou inférieure avec un FP de 4 ou inférieur. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour changer de nouveau la forme des créatures transformées.
La transformation reste effective pour chacune des cibles tant que le sort dure ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou qu'elle meure.
Les statistiques d'une cible sont remplacées par les statistiques de la bête choisie. Cependant la cible conserve son alignement, ainsi que ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cible acquiert les points de vie de sa nouvelle forme et lorsqu'elle retrouve sa forme d'origine, elle retourne au nombre de points de vie qu'elle avait d'être métamorphosée. Si la cible retrouve sa forme d'origine parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les dégâts restants sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts restants ne font pas tomber la forme normale de la cible à 0 point de vie, elle ne tombe pas inconsciente.
La créature est limitée aux actions qu'elle peut effectuer

sous sa nouvelle forme et ne peut ni parler ni lancer de sorts.
L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La cible ne peut pas activer, manipuler, ou bénéficier de quelque manière que ce soit de son équipement.

Mirage

niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : Perceptions
Composantes : V, S
Durée : 10 jours

Vous faites en sorte que le terrain, dans une zone carrée de 1,6 kilomètre de côté, ressemble à un autre type de terrain, que ce soit du point de vue de l'ouïe, de l'odorat, du toucher, et bien sûr de la vue. Toutefois, la forme générale du terrain reste la même. Une vaste plaine ou une route peuvent ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou tout autre terrain difficile ou infranchissable. Un étang peut ressembler à un pré verdoyant, un précipice à une pente douce, ou un ravin rocailleux à une large route plane.
Vous pouvez également modifier l'apparence des structures, ou en ajouter là où il n'en existe pas. Le sort ne peut pas déguiser, cacher, ou ajouter des créatures.
L'illusion inclut des éléments visuels, auditifs, tactiles et olfactifs, il peut donc convertir un terrain dégagé en terrain difficile (et vice versa), voire entraver les déplacements dans la zone. Lorsqu'une portion de l'illusion (comme une pierre ou une branche) est déplacée en dehors de la zone d'effet du sort, elle disparaît immédiatement.
Les créatures possédant la vision véritable peuvent voir la véritable forme du terrain au travers de l'illusion : cependant, tous les autres éléments de l'illusion restent en place, ainsi même si la créature est avertie de la présence de l'illusion, elle peut continuer à interagir physiquement avec l'illusion.

Mise à mal

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous libérez une infection virulente sur une créature que vous voyez dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 14d6 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Les dégâts ne peuvent réduire les points de vie de la cible sous 1. Si la cible échoue le jet de sauvegarde, ses points de vie maximums sont amputés pour 1 heure de la même quantité de dégâts nécrotiques subis. Tout effet qui enraye la maladie permet aux points de vie maximums de la créature de retrouver leur valeur normale avant la fin de l'effet du sort.

Mission

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 30 jours

Vous placez un ordre magique sur une créature que vous pouvez voir et à portée, la forçant ainsi à vous rendre service ou à s'interdire certaines actions ou activités, selon ce que vous décidez. Si la créature peut vous comprendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée par vous pour toute la durée du sort. Tant que vous charmez cette créature, elle subit 5d10 dégâts psychiques chaque fois qu'elle agit directement à l'encontre de vos instructions, mais pas plus d'une fois par jours. Une créature qui ne peut pas vous comprendre n'est pas affectée par ce sort.
Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, à l'exception d'une activité qui se terminerait inévitablement par sa mort. Si vous lui donnez l'ordre de se suicider, le sort prend fin.
Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant une action pour l'annuler. Un sort de *délivrance des malédictions, restauration suprême* ou *souhait* met également fin au sort mission.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou 8, la durée du sort passe à 1 an. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé par l'un des sorts mentionnés ci-dessus.

Modification d'apparence

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous endossez une nouvelle forme. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets s'appliqueront jusqu'à ce que le sort prenne fin. Tant que le sort est actif, vous pouvez mettre un terme à une option, en dépensant une action, pour gagner les bénéfices d'une option différente.
Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, en vous faisant pousser des branchies et des expansions palmaires entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.
Changement d'apparence. Vous transformez votre apparence. Vous décidez à quoi vous ressemblez, que ce soit votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et vos signes distinctifs, le cas échéant. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre race, sans répercussions sur vos caractéristiques ou autres traits raciaux. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre forme de base doit rester la même ; si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour devenir quadrupède par exemple. À tout moment pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour modifier de nouveau votre apparence.
Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes, crocs, épines, cornes ou d'une autre arme naturelle de votre choix. Votre attaque à mains nues inflige 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, suivant ce qui est le plus approprié à l'arme naturelle que vous avez choisie, et vous obtenez la maîtrise de votre attaque à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est une arme magique et a un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Modification de mémoire

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler la mémoire d'une autre créature. Une créature que vous pouvez voir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de combattre la créature, elle obtient l'avantage à son jet de sauvegarde. En cas d'échec, vous charmez la cible pour toute la durée du sort. La cible charmée est incapable d'agir et inconsciente de ce qui se passe autour d'elle, mais elle peut toutefois toujours vous entendre. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, ce sort prend fin, et la mémoire de la cible n'est pas modifiée.
Tant qu'elle est charmée, vous pouvez modifier la mémoire de la cible concernant un événement qui s'est passé dans les 24 dernières heures et qui a duré au maximum 10 minutes. Vous pouvez supprimer de manière permanente tout souvenir de cet événement, permettre à la cible de se rappeler très clairement de cet événement ainsi que du moindre détail le concernant, modifier ses souvenirs concernant les détails de l'événement, ou lui implanter des souvenirs d'autres événements.
Vous devez parler à la cible pour lui décrire comme ses souvenirs sont affectés, et elle doit être capable de comprendre votre langage pour que les modifications de mémoire prennent racine. Son esprit comble les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous n'ayez fini de décrire les modifications de mémoire de la cible, ses souvenirs ne sont pas altérés. Sinon, les modifications de mémoire prennent effet lorsque le sort se termine.
Une mémoire modifiée n'affecte pas nécessairement le comportement d'une créature, en particulier si les souvenirs sont en contradiction avec les tendances naturelles de la créature, avec son alignement, ou avec ses convictions. Une mémoire modifiée de manière illogique, comme l'implantation du souvenir de l'incroyable bonheur qu'a éprouvé la créature en prenant un bain d'acide, est ignorée, probablement un mauvais rêve. Le MD devrait faire en sorte qu'une mémoire modifiée de façon trop absurde n'affecte pas la créature de manière significative.
Un sort de *délivrance des malédictions* ou de *restauration suprême* lancé sur la cible restaure la véritable mémoire de la créature.
Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez modifier la mémoire de la cible concernant un événement datant de 7 jours maximum (niveau 6), 30 jours maximum (niveau 7), 1 an maximum (niveau 8), ou de n'importe quelle période du passé de la créature (niveau 9).

Moquerie vicieuse

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour.
Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

Mot de guérison

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Mot de guérison de groupe

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

À mesure que vous évoquez des paroles de rétablissement, jusqu'à six créatures visibles de votre choix récupèrent un nombre de points de vie égal à 1d4 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Mot de pouvoir d'étourdissement

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut submerger l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée de sort, la laissant abasourdie. Si la créature possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.
La créature étourdie doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque tour. Sur un jet réussi, l'étourdissement prend fin.

Mot de pouvoir de mort

niveau 9 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut contraindre une créature que vous pouvez voir et à portée de sort à mourir instantanément. Si la créature possède 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

Mot de rappel
niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 m
Composantes : V
Durée : Instantanée

Vous, et jusqu'à cinq créatures consentantes se trouvant à 1,50 mètre de vous, êtes instantanément téléportés dans un sanctuaire préalablement choisi. Vous, et toutes les créatures téléportées avec vous, apparaissez à l'endroit inoccupé le plus proche de lieu que vous avez choisi lorsque vous avez préparé votre sanctuaire (voir ci-dessous). Si vous lancez ce sort sans avoir au préalable préparer un sanctuaire, le sort n'a aucun effet.
Vous devez désigner un sanctuaire en lançant ce sort dans un lieu, comme un temple, dédié, ou puissamment connecté, à votre dieu. Si vous tentez de lancer ce sort de cette manière dans une zone qui n'est pas dédiée à votre dieu, le sort n'a aucun effet.

Mur d'épines
niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur résistant mais souple de broussailles enchevêtrées et hérissées d'aiguilles acérées. Le mur apparaît sur une surface solide à portée et reste en place pendant toute la durée du sort. Vous pouvez choisir de créer un mur long de 18 mètres, haut de 3 mètres, et épais de 1,50 mètres, ou bien un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, d'une hauteur maximale de 6 mètres et de 1,50 mètres d'épaisseur. Le mur bloque la vue.
Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec au jet de sauvegarde, une créature subit 7d8 dégâts perforants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Une créature peut se déplacer au travers du mur, quoique lentement et difficilement. Pour 1,50 mètre de progression la créature doit dépenser 6 mètres de déplacement. Par ailleurs, la première fois du tour qu'une créature entre dans le mur ou y termine son tour de jeu, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec elle subit 7d8 dégâts tranchants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite au jet.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les deux types de dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 6eme.

Mur de feu
niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit morceau de phosphore)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flamme sur une surface solide dans la portée du sort. Vous pouvez façonner le mur jusqu'à 18 mètres de longueur, 6 mètres de hauteur et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez également en faire un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, 6 mètres de hauteur et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste pour la durée du sort.
Lorsque le mur apparaît, chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.
Un côté du mur, déterminé par vous lors de l'incantation du sort, inflige 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres ou moins de ce côté ou à l'intérieur du mur. Une créature subit les mêmes dégâts lorsqu'elle pénètre dans le mur pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.
L'autre côté du mur n'inflige aucun dégât.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

Mur de force
niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre réalisée en pilant une pierre semi-précieuse translucide)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible apparaît en un point de votre choix à portée. Le mur prend l'orientation que choisissez, comme une barrière verticale, horizontale, ou avec angle. Il peut flotter librement dans les airs ou s'appuyer sur une surface solide. Vous pouvez lui donner la forme d'un dôme hémisphérique ou d'une sphère ayant un rayon de 3 mètres maximum, ou lui donner la forme d'une surface plane constituée de dix panneaux de 3 mètres de côté chacun. Chaque panneau doit être contigu à un autre panneau. Quelle que soit sa forme, le mur a une épaisseur de 6 millimètres. Il reste en place pendant toute la durée du sort. Si le mur traverse l'espace occupé par une créature lorsqu'il apparaît, la créature est repoussée d'un côté du mur (vous choisissez le côté).
Rien ne peut traverser physiquement le mur. Il est immunisé à tous les types de dégâts et ne peut être dissipé avec un sort de *dissipation de la magie*. Cependant, un sort de *désintégration* détruit le mur instantanément. Le mur est également présent dans le plan Éthéré, bloquant les voyages éthérés au travers du mur.

Mur de glace
niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit morceau de quartz)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez lui donner la forme d'un dôme hémisphérique ou d'une sphère de 3 mètres de rayon maximum, ou bien lui donner la forme d'une surface plane composée de 10 panneaux de 3 mètres de côté chacun, chaque panneau devant être contigu à un autre panneau. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 30 centimètres et reste en place pendant toute la durée du sort.
Si le mur traverse l'espace occupé par une créature lorsqu'il apparaît, la créature est repoussée d'un côté du mur et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 10d6 dégâts de froid, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Le mur est un objet qui peut être endommagé, il est donc possible d'y créer une brèche. Il possède une CA de 12 et 30 points de vie par section de 3 mètres, et est vulnérable aux

dégâts de feu. Réduire une section de 3 mètres à 0 point de vie la détruit et laisse place à un voile d'air glacial à l'endroit que le mur occupait. Une créature se déplaçant au travers de de ce voile glacial pour la première fois de son tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 5d6 dégâts de froid, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts qu'inflige le mur lorsqu'il apparaît augmentent de 2d6, et les dégâts infligés aux créatures qui traversent le voile d'air glacial augmentent de 1d6, pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 6eme.

MUR DE PIERRE

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit bloc de granite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide émerge à un point que vous choisissez dans la portée. Le mur fait 15 centimètres d'épaisseur et est composé de dix panneaux de 3 mètres sur 3 mètres. Chaque panneau doit être contigu avec au moins un autre panneau. Vous pouvez aussi créer des panneaux de 3 mètres par 6 mètres qui ne font que de 7,5 centimètres d'épaisseur.
Si le mur traverse l'espace d'une créature quand il apparaît, la créature est poussée d'un côté du mur (à votre choix). Si une créature devrait être entourée de tous côtés par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), cette créature peut alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de succès, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer de sa vitesse et éviter que la paroi ne l'entoure complètement.
Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper l'espace d'une créature ou d'un objet. Le mur ne doit pas forcément être vertical ou posséder des fondations fermes. Cependant, il doit reposer solidement sur de la pierre existante. Ainsi, vous pouvez utiliser ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre ou créer une rampe.
Si vous créez une envergure supérieure à 6 mètres de longueur, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner grossièrement le mur pour créer des créneaux, des remparts, etc.
Le mur est un objet de pierre qui peut être endommagé et donc ébréché. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par tranche de 2,50 centimètres. Réduire un panneau à 0 point de vie le détruit et pourrait provoquer l'effondrement des autres panneaux qui lui sont reliés, à la discrétion du MD.
Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée, le mur devient permanent et ne peut plus être dissipé. Sinon, le mur disparaît lorsque le sort se termine.

MUR DE VENT

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de puissants vents s'élève du sol à un endroit de votre choix. Vous pouvez créer un mur pouvant faire, au mieux, 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut, et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez donner au mur la forme que vous souhaitez, à condition qu'il soit continuellement en contact avec le sol. Le mur reste en place pour toute la durée du sort.
Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec à son jet de sauvegarde, une créature subit 3d8 dégâts contondants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Le vent violent garde les brumes, brouillards, et autres gaz éloignés. Les objets et créatures volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas passer au travers du mur. S'ils ne sont pas tenus ou fixés, les objets légers amenés dans le mur s'envolent. Les flèches, carreaux et autres projectiles ordinaires tirés en direction de cibles situées de l'autre côté du mur sont détournés et automatiquement perdus (les rochers projetés par des géants ou des engins de siège, ou tout autre projectile similaire, ne sont pas affectés). Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas traverser le mur de vent.

MUR PRISMATIQUE

niveau 9 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Un plan de lumières multicolores et chatoyantes forme un mur vertical et opaque - jusqu'à 27 mètres de long et 9 mètres de haut, et 2,5 centimètres d'épaisseur - centré sur un point que vous pouvez voir et à portée. Vous pouvez sinon donner au mur la forme d'une sphère de 9 mètres de diamètre centrée sur un point que vous choisissez à portée. Le mur reste en place pour toute la durée du sort. Si vous placez le mur de sorte qu'il traverse l'espace occupé par une créature, le sort échoue, et votre action et l'emplacement du sort sont dépensés pour rien.
Le mur émet une lumière vive sur 30 mètres et une lumière faible sur 30 mètres supplémentaires. Vous, et les créatures que vous désignez au moment où vous lancez le sort, pouvez passer au travers ou rester à côté du mur sans en être affecté. Si une autre créature qui peut voir le mur se déplace à 6 mètres du mur (ou moins) ou débute son tour dans cette zone, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute.
Le mur est constitué de sept couches, chacune ayant une couleur différente. Lorsqu'une créature tente de pénétrer ou de traverser le mur, elle ne passe qu'une couche à la fois sur toutes les couches du mur. À chaque fois qu'elle passe une couche du mur, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'être affectée par le pouvoir de la couche en question (voir ci-dessous).
Le mur peut être détruit, une couche à la fois dans l'ordre indiqué ci-dessous (du rouge au violet), et d'une manière spécifique pour chaque couche. Une fois qu'une couche est détruite, elle le reste pour toute la durée du sort. Un sort de *zone d'antimagie* n'a aucun effet sur lui.
1. Rouge. La créature subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance non magiques ne peuvent pas passer au travers du mur. La couche peut être détruite en lui infligeant au moins 25 points de dégâts de froid.
2. Orange. La créature subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts

en cas de réussite. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance magiques ne peuvent pas passer au travers du mur. La couche est détruite par un vent fort.
3. Jaune. La créature subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Cette couche peut être détruite en lui infligeant au moins 60 points de dégâts de force.
4. Vert. La créature subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un sort de *passe-muraille*, ou tout autre sort de niveau égal ou supérieur permettant d'ouvrir un portail sur une surface solide, détruit cette couche.
5. Bleu. La créature subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Cette couche peut être détruite en lui infligeant 25 points de dégâts de feu.
6. Indigo. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature est entravée. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde, elle est changée en pierre de manière permanente et soumise à la condition "pétrifié". Les réussites ou les échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; conservez une trace des résultats de vos tours passés jusqu'à ce que vous cumuliez trois réussites ou trois échecs.
Tant que cette couche est en place, les sorts ne peuvent être lancés au travers du mur. Cette couche est détruite par une importante source de lumière vive, comme celle émise par le sort *lumière du jour*, ou n'importe quel sort similaire d'un niveau égal ou supérieur.
7. Violet. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature est aveuglée. Elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle réussit ce nouveau jet de sauvegarde, elle n'est plus aveuglée. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MD choisit, et n'est plus aveuglée (typiquement, une créature qui ne se trouve pas dans son plan d'existence originel y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement envoyées dans le plan Astral ou le plan Éthéré). Cette couche peut être détruite par un sort de *dissipation de la magie* ou tout autre sort similaire d'un niveau supérieur ou égal qui peut mettre un terme aux sorts ou aux effets magiques.

Mythes et légendes
niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur de 250 po que le sort consume, et quatre bâtonnets d'ivoire d'une valeur de 50 po chacun)
Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort apporte à votre esprit une brève et sommaire information à propos de la chose que vous avez nommée. L'information peut être présentée sous forme de contes, d'histoires oubliées ou même d'informations secrètes qui n'ont jamais été révélées. Si la chose que vous avez nommée n'a pas de résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous avez déjà d'information à propos de la chose, plus précises et détaillées seront les informations que vous recevrez.
Ce que vous apprenez est précis mais peut être dissimulé dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache magique dans votre main, le sort peut révéler cette information : "Malheur au scélérat qui touche de ses mains la hache, car le manche tranchera celles du malin. Seul un vrai Enfant de la pierre, aimant et aimé de Moradin, pourrait réveiller le vrai pouvoir de cette hache, et seulement avec le mot sacré Rudnogg sur les lèvres".

Nappe de brouillard
niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 16 km/h) la dissipe.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Nuage incendiaire
niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage tournoyant de fumée et projetant des braises incandescentes apparaît dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage contourne les angles et est fortement obscurci. Il reste en place pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou fort (au moins 16 kilomètres par heure) le disperse.
Lorsque le nuage apparaît, chaque créature présente à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 10d8 dégâts de feu si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature doit également effectuer un jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois de son tour, ou si elle y termine son tour.
Le nuage s'éloigne de 3 mètres de vous dans la direction de votre choix, et ce au début de chacun de vos tours.

Nuage puant
niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou plusieurs feuilles de chou puant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère de gaz jaune nauséabond de 6 m de rayon, centré sur un point à portée. Le nuage se propage dans tous les coins et la visibilité de la zone est fortement réduite. Le nuage persiste dans l'air pour la durée du sort. Chaque créature totalement dans le nuage au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. En cas d'échec, la créature est prise de nausées et chancelle, perdant ainsi son action. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.
Un vent modéré (d'au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (d'au moins 30 km/h) le disperse après 1 round.

Nuée d'insectes
niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (quelques cristaux de sucre, quelques grains de céréale et un peu de graisse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une nuée de criquets bourdonnants occupent une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins. La sphère persiste pour la durée du sort et la visibilité dans la zone est réduite. L'espace de la sphère est un terrain difficile.
Lorsque la sphère apparait, chaque créature s'y trouvant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 4d10 dégâts perforants. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature doit aussi faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans l'espace du sort pour la première lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Nuée de météores
niveau 9 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1600 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des orbes de feux ardents s'abattent sur le sol à quatre différents points visibles dans la portée du sort. Toute créature à l'intérieur d'une sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chaque point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. L'effet de la sphère contourne les coins. Une créature prise dans plus d'une sphère n'est affectée qu'une seule fois.
Le sort endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Oeil magique
niveau 4 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (quelques poils de chauve-souris)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invisible et magique à portée qui flotte dans l'air pendant la durée du sort.
Vous recevez une image mentale de ce que peut voir l'œil qui possède une vision normale et une vision dans le noir jusqu'à 9 mètres. L'œil peut voir dans toutes les directions.
Par une action, vous pouvez faire avancer l'œil de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Il n'y a aucune limite d'éloignement entre vous et l'œil, mais celui-ci ne peut changer de plan d'existence. Les obstacles solides bloquent le mouvement mais l'œil peut passer à travers n'importe quelle ouverture d'un diamètre 2,50 centimètres ou plus.

Onde de choc
niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cube de 4,50 m)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague de force de tonnerre émane de vous. Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres prenant origine à partir de vous-même doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 2d8 dégâts de tonnerre et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, la créature prend seulement la moitié des dégâts et n'est pas repoussée.
En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Orientation
niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un jeu d'outils divinatoires, comme des ossements, des bâtons d'ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées, valant au moins 100 po, et un objet originaire de l'endroit à atteindre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 journée

Ce sort vous permet de déterminer le chemin physique le plus court et le plus direct pour atteindre une destination déterminée avec laquelle vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence. Si vous nommez une destination située sur un autre plan d'existence ou une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination vague (comme "l'antre du dragon vert"), le sort échoue.
Pour la durée du sort, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous en connaissez la distance et la direction. Lorsque vous vous y déplacez, chaque fois que vous êtes confronté à un choix d'itinéraire, vous déterminez automatiquement lequel présente la route la plus courte et la plus directe (mais pas nécessairement la plus sure) vers votre destination.

Parole divine
niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine, emplie de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez, dans la portée du sort. Chaque créature qui vous entend doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle subit un effet selon la valeur actuelle de ses points de vie.
• 50 pv ou moins : assourdie pendant 1 minute
• 40 pv ou moins : assourdie et aveuglée pendant 10 minutes
• 30 pv ou moins : aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 heure

• 20 pv ou moins : tuée sur le coup
Indépendamment de ses points de vie actuels, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui échoue son jet est retourné à son plan d'origine (s'il n'y est pas déjà) et il ne peut revenir sur votre plan pendant 24 heures, peu importe le moyen, à l'exception du sort *souhait*.

Passage sans trace
niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (les cendres de la combustion d'une feuille de gui et d'une brindille d'épinette)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Un voile d'ombres et de silence émane de vous, vous protégeant, ainsi que vos compagnons, de la détection. Pour la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et se trouvant à 9 mètres de vous (vous y compris) a un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) et ne peut pas être pistée, sauf par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse ni piste ni trace de son passage.

Passe-muraille
niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de graine de sésame)
Durée : 1 heure

Un passage apparaît à un endroit de votre choix que vous pouvez voir sur une surface en bois, en plâtre ou en pierre (tel qu'un mur, un plancher ou un plafond) à portée, et disparaît à la fin du sort. Vous choisissez la taille de l'ouverture (jusqu'à 1,50 mètre de large, 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur. Le passage n'engendre pas d'instabilité dans la structure environnante.
Quand l'ouverture disparaît, toutes créatures ou tous objets encore présents dans le passage créé se retrouvent éjectés sans dommage vers un endroit non occupé près de la surface sur laquelle a été lancé le sort.

Pattes d'araignée
niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, une créature consentante que vous touchez gagne la capacité de se déplacer vers le haut, le bas, et le long de surfaces verticales ou encore à l'envers aux plafonds, tout en laissant ses mains libres. La cible gagne également une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

Peau d'écorce
niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible prend une texture rugueuse telle l'écorce d'un arbre et la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, peu importe le type d'armure qu'elle porte.

Peau de pierre
niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consumera)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistante aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

Pétrification
niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau, et un peu de terre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de changer en pierre une créature que vous pouvez voir et à portée. Si le corps de la cible est fait de chair, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est entravée car sa chair commence à durcir. Si elle réussit, la créature n'est pas affectée.
Une créature entravée par ce sort doit effectuer un nouveau de jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, elle est changée en pierre et soumise à la condition pétrifié pour toute la durée du sort. Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; conservez une trace du résultat de chaque jet jusqu'à ce que la cible cumule trois échecs ou trois réussites.
Si la créature est physiquement brisée tandis qu'elle est pétrifiée, elle souffre de difformités similaires lorsqu'elle retourne à son état original.
Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée maximale, la créature est changée en pierre jusqu'à ce que cet effet soit dissipé.

Polymorphe véritable
niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une bonne dose de gomme arabique, et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez la créature en une créature différente, la créature en un objet, ou l'objet en une créature (l'objet ne doit ni être porté ni être tenu par une autre créature). La transformation reste effective pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. Le sort ne peut pas affecter une cible dont les points de vie sont à 0. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente.
Les métamorphes ne sont pas affectés par ce sort. Une créature non-consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour, si elle le réussit, ne pas être affectée par ce sort.
Créature en créature. Si vous transformez une créature en un autre type de créature, la nouvelle forme peut être

du type de votre choix à condition que le FP de la nouvelle forme soit inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si la cible n'a pas de facteur de puissance). Les statistiques de jeu de la cible, y compris ses valeurs de caractéristiques psychiques, sont remplacées par celles de la nouvelle forme. Elle conserve son alignement et sa personnalité. La cible obtient les points de vie de sa nouvelle forme, et lorsqu'elle retrouve sa forme normale, la créature récupère également les points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme originelle parce que les points de vie de sa nouvelle forme sont tombés à 0, les dégâts restants sont infligés à sa forme normale. Tant que les dégâts restant ne font pas tomber la forme de la créature à 0 point de vie, elle ne sombre pas dans l'inconscience.
La créature est limitée aux actions qui peuvent être effectuées sous sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou un langage, à moins que sa nouvelle forme soit également capable de telles actions.
L'équipement de la cible fusionne à sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement.
Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en une créature de n'importe quel type, à condition que la taille de la créature ne soit pas supérieure à celle de l'objet et que son FP soit inférieur ou égal à 9. La créature a une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. Vous décidez des actions qu'elle effectue et de ses déplacements. Le MD possède les statistiques de la créature et résout les actions et les déplacements de celle-ci.
Si le sort devient permanent, vous ne pouvez plus contrôler la créature. Elle pourrait conserver son attitude amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité.
Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle endosse sa nouvelle forme avec tout l'équipement qu'elle transporte ou tient. Les statistiques de la créature deviennent celles de l'objet, et la créature n'a aucun souvenir du temps passé sous cette forme une fois qu'elle retrouve sa forme normale.

Portail

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 5000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez dans la portée du sort à un endroit précis sur un plan d'existence différent. Le portail se présente comme une ouverture circulaire, dont vous contrôlez le diamètre, entre 1,50 et 6 mètres. Vous pouvez orienter le portail dans n'importe quelle direction. Le portail persiste selon la durée du sort.
Le portail possède un avant et un arrière sur chaque plan où il apparait. Le passage dans le portail n'est possible qu'en pénétrant par l'avant. Tout ce qui traverse est instantanément transporté sur l'autre plan pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus près du portail.
Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher l'ouverture d'un portail créé par ce sort lorsqu'elle se fait en leur présence ou à tout endroit sur leurs domaines.
Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez énoncer le nom d'une créature spécifique (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffit pas). Si cette créature est sur un plan différent du vôtre, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée, laquelle est aussitôt aspirée par le portail pour apparaître dans un espace inoccupé de votre côté du portail. Vous ne bénéficiez d'aucun pouvoir spécial sur la créature et elle libre d'agir selon la volonté du MD. Elle peut partir, vous attaquer ou vous aider.

Porte dimensionnelle

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez de votre position actuelle vers un autre endroit dans la portée du sort. Vous arrivez exactement à l'endroit désiré. Ce peut être un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en énonçant une distance et une direction, comme “60 mètres droit devant” ou “vers le haut, à 45 degrés sur 90 mètres”.
Vous pouvez transporter des objets tant que leurs poids ne dépassent pas votre capacité de chargement. Vous pouvez aussi emmener une créature volontaire de votre taille ou plus petite, qui porte de l'équipement jusqu'à sa capacité de chargement. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous lancez ce sort.
Si vous devriez arriver à un endroit déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature se déplaçant avec vous subissez 4d6 dégâts de force et la téléportation échoue.

Prémonition

niveau 9 - divination

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (la plume d'un colibri)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire pour lui octroyer une faculté limitée de voir son futur immédiat. Pour la durée du sort, la cible ne peut être surprise et elle bénéficie de l'avantage sur ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi que sur ses jets de caractéristiques. De plus, les jets d'attaques des autres créatures contre la cible ont un désavantage pour la durée du sort.
Le sort prend immédiatement fin si vous l'incantez à nouveau avant la fin de la durée.

Préservation des morts

niveau 2 - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de sel, et une pièce de cuivre pour chaque œil du corps à préserver. Les pièces doivent rester en place pour la durée du sort)
Durée : 10 jours

Vous touchez un corps ou ce qu'il en reste. Pour la durée du sort, la cible est protégée du pourrissement et ne peut pas devenir un mort-vivant.
Le sort augmente également la durée limite au-delà de laquelle il n'est plus possible de ramener un corps à la vie. Les jours passés sous l'influence de ce sort ne comptent pas dans le total de jours passés à l'état de cadavre pour des sorts comme *rappel à la vie*.

Prestidigitation
niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie mineur que les lanceurs de sorts novices emploient comme exercice. Ce sort permet de provoquer l'un des effets magiques suivants :
• Le sort crée instantanément un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, de timides notes de musique, ou une étrange odeur.
• Le sort allume ou éteint instantanément une bougie, torche ou un petit feu de camp.
• Le sort nettoie ou souille instantanément un objet pas plus volumineux qu'un cube de 30 cm de côté.
• Le sort réchauffe ou refroidit du matériel non vivant pouvant être contenu dans un cube de 30 cm de côté pendant 1 heure.
• Le sort fait apparaître un symbole, une petite marque ou couleur sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
• Le sort permet de créer une babiole non magique ou une image illusoire qui peut tenir dans votre main et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Si le sort est lancé plusieurs fois, il est possible de conserver actifs 3 de ces effets non instantanés simultanément, et il est possible de révoquer ces effets au prix d'une action.

Prévoyance
niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une statuette vous représentant, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses d'une valeur minimum de 1500 po)
Durée : 10 jours

Choisissez un sort de niveau 5 ou inférieur que vous pouvez lancer, qui a une durée d'incantation de 1 action, et qui peut vous cibler. Vous lancez ce sort - appelé "sort conditionné" - au cours du lancement du sort prévoyance. Vous dépensez les emplacements de sort des deux sorts, mais le "sort conditionné" ne prend pas effet immédiatement. À la place, il ne prend effet que lorsque certaines circonstances ont lieu. Vous déterminez ces circonstances lorsque vous lancez ces deux sorts. Par exemple, un sort prévoyance lancé avec le sort respiration aquatique pourrait stipuler que le sort de respiration aquatique ne prend effet que lorsque vous êtes complètement immergé dans l'eau ou tout autre liquide similaire.
Le "sort conditionné" prend effet immédiatement après que les conditions de déclenchement ne soient remplies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, ce qui met fin au sort prévoyance.
Le "sort conditionné" ne prend effet que sur vous, même s'il peut normalement cibler d'autres créatures. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort de prévoyance à la fois. Si vous lancez ce sort de nouveau, l'effet du sort de prévoyance déjà actif sur vous se termine. Le sort prévoyance se termine également si vous ne portez plus sa composante matérielle sur vous.

Prière de guérison
niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Jusqu'à six créatures de votre choix visibles dans la portée du sort récupèrent chacune des points de vie équivalant à 2d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Projectile magique
niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantané

Vous créez trois fléchettes de force magique d'un bleu lumineux. Chaque fléchette atteint une créature de votre choix que vous pouvez voir et dans la limite de portée du sort. Chaque projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les fléchettes frappent simultanément, et peuvent frapper une ou plusieurs créatures.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque le sort est lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, il crée une fléchette additionnelle pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Projection astrale
niveau 9 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (pour chaque créature que vous ciblez avec ce sort, vous devez fournir une jacinthe valant au moins 1000 po et un lingot d'argent ornementé de gravures valant au moins 100 po, que le sort consommera)
Durée : spécial

Vous et jusqu'à huit créatures volontaires dans la portée du sort projetez vos corps astraux dans le plan Astral (le sort échoue et l'incantation est perdue si vous êtes déjà sur ce plan). Les corps matériels laissés derrière sont inconscients et dans un état d'animation suspendue. Ils ne requièrent ni sustentation ni air et ils ne vieillissent pas.
Votre corps astral est similaire à votre forme mortelle à presque tous les égards. Vos possessions et vos statistiques de jeu sont ainsi répliquées. La principale différence est l'ajout d'un cordon argenté qui prend son origine entre vos omoplates et qui traine derrière vous, pour disparaitre au bout d'une trentaine de centimètres. Ce cordon est votre attache avec votre corps matériel. Aussi longtemps que l'attache demeure intacte, vous pouvez retourner sur votre plan. Si le cordon est tranché, un incident qui ne survient que si un effet spécifie que c'est le cas, votre âme et votre corps sont séparés, vous tuant sur le coup.
Votre forme astrale peut se déplacer librement à travers le plan Astral et elle peut emprunter des portails vous menant sur tout autre plan. Si vous entrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan d'où le sort fut incanté, votre corps et vos possessions sont transportés le long du cordon argenté, vous permettant de reprendre votre forme matérielle lors de votre arrivée sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte. Les dégâts ou les effets qu'elle subit n'ont pas d'impact sur votre corps physique et ils ne l'affectent pas lorsque vous y retournez.
Le sort prend fin pour vous et vos compagnons lorsque vous utilisez une action pour le dissiper. Lorsque le sort se

termine, les créatures ciblées retournent à leur corps physique puis elles reprennent conscience.
Le sort peut aussi se terminer prématurément pour vous ou un de vos compagnons. Une *dissipation de la magie* réussie sur un corps astral ou physique interrompt le sort pour cette créature. Si le corps d'origine ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort s'interrompt pour cette créature. Si le sort se termine et que le cordon argenté est toujours intact, le cordon ramène la forme astrale de la créature à son corps, ce qui met un terme à l'état d'animation suspendue.
Si vous êtes retourné à votre corps prématurément, vos compagnons conservent leur forme astrale et ils doivent trouver eux-mêmes le chemin du retour, en tombant à 0 point de vie, habituellement.

Projection d'image
niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 800 km
Composantes : V, S, M (une petite réplique de vous faite à partir de matériaux valant au moins 5 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une copie illusoire de vous-même qui reste en place pour toute la durée du sort. La copie peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous séparent. L'illusion vous ressemble et émet les mêmes sons que vous, mais elle est intangible. Si l'illusion subit des dégâts, elle disparaît, et le sort prend fin.
Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'illusion d'une vitesse égale au double de la vôtre, pour la faire bouger, parler, et se comporter de la manière que vous souhaitez. L'illusion mime vos mimiques et vos manières à la perfection.
Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre via ses oreilles comme si vous y étiez. Pendant votre tour, par une action bonus, vous pouvez alterner entre vos sens à vous et ceux de votre illusion. Tant que vous utilisez vos sens, votre propre corps est aveuglé et assourdi vis-à-vis de ce qui l'entoure.
Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'il s'agit d'une illusion, car les choses passent au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort. Si une créature découvre le caractère illusoire de l'image, cette créature peut voir au travers de l'image, et tout son produit par l'illusion lui semble faux et sonne creux.

Protection contre la mort
niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature et vous lui octroyez une mesure de protection contre la mort.
La première fois que la cible atteint 0 point de vie à cause de dégâts reçus, la cible passe à 1 point de vie et le sort prend fin.
Si le sort est toujours actif lorsque la cible est victime d'un effet qui la tuerait instantanément sans causer de dégât, cet effet est nul pour la cible, et le sort prend fin.

Protection contre le Mal et le Bien
niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre d'argent et de fer, que le sort consomme)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.
La protection confère un certain nombre de bénéfices. Les créatures de ces types ont un désavantage à leurs jets d'attaque effectués contre la cible. De plus, elles ne peuvent ni effrayer, ni charmer, ni posséder la cible. Si la cible est déjà charmée, effrayée, ou possédée par une telle créature, la cible a l'avantage à tout nouveau jet de sauvegarde qu'elle effectuerait contre l'effet en question.

Protection contre le poison
niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plus d'un poison affecte la cible, vous neutralisez un des poisons dont vous êtes conscient de la présence, sinon vous neutralisez l'un des poisons au hasard.
Pour toute la durée du sort, la cible a l'avantage sur ses jets de sauvegarde effectués pour éviter d'être empoisonnée, et a une résistance aux dégâts de poison.

Protection contre une énergie
niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, une créature volontaire que vous touchez bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

Protection d'autrui
niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine d'une valeur d'au moins de 50 po chacun, que vous et la cible devez porter durant la durée du sort)
Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et crée une connexion mystique entre vous et la cible jusqu'à ce que le sort se termine. Aussi longtemps que la cible n'est pas éloignée de plus de 18 mètres de vous, elle gagne un bonus de +1 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde et obtient une résistance à tous les dégâts. De plus, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous recevez la même quantité de dégâts.
Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si vous et la cible êtes séparés de plus de 18 mètres de distance. Le sort prend également fin s'il est lancé à nouveau sur l'une

des créatures connectées. Vous pouvez également rompre le sort au prix d'une action.

Purification de nourriture et d'eau

niveau 1 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

Rapidité

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature volontaire visible dans la portée du sort. Jusqu'à la fin de la durée du sort, la vitesse de la cible est doublée, elle bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et elle obtient une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action peut être utilisée pour Attaquer (une seule attaque avec une arme), Courir, Se désengager, Se cacher ou Utiliser un objet.
Lorsque le sort prend fin, la cible ne peut plus bouger ou agir jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu, car une vague de léthargie la submerge.

Rappel à la vie

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous ramenez à la vie une créature morte depuis moins de 10 jours. Si l'âme de la créature est à la fois volontaire et libre de rejoindre le corps, la créature revient à la vie avec 1 point de vie.
Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie. Ce sort ne peut rappeler un mort-vivant à la vie.
Ce sort referme les blessures mortelles, mais il ne restaure pas les parties du corps qui ont été amputées. Si la créature a perdu des parties de son corps ou des organes essentiels à sa survie, comme la tête, le sort échoue automatiquement.
Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

Rayon affaiblissant

niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir d'énergie négative s'échappe de votre doigt en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible n'inflige plus que demi-dégâts lorsqu'elle attaque avec une arme utilisant la Force, et ce jusqu'à la fin du sort.
À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort. En cas de succès, le sort prend fin.

Rayon ardent

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous générez trois rayons de feu et vous les projetez vers des cibles dans la portée du sort. Vous pouvez les projeter sur une ou plusieurs cibles.
Effectuez une attaque à distance avec un sort pour chaque rayon. Si elle touche, la cible subit 2d6 dégâts de feu.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous générez un rayon supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Rayon de givre

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un faisceau frigide de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'à début de votre prochain tour de jeu.
Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Rayon de lune

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (plusieurs graines de pavot et un morceau de feldspath opalescent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon argenté de lumière pâle brille en un cylindre de 12 mètres de haut et 1,50 mètre de rayon, centré sur un point à portée. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une faible lumière remplie le cylindre.
Lorsqu'une créature pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour, ou qu'elle débute son tour dans la zone, elle est enveloppée de flammes fantomatiques qui lui provoquent d'intenses douleurs, l'obligeant à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 2d10 dégâts radiants en cas d'échec du jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Un métamorphe effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage. S'il échoue, il est également forcé de retrouver sa forme originelle et ne peut pas prendre une forme différente tant qu'il n'a pas échappé à la lueur produite par le sort.
À chacun de vos tours après que vous ayez lancé ce sort, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer le rayon de 18 mètres dans n'importe quelle direction.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Rayon de soleil

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (une loupe)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière intense est émis de votre main sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 6d8 dégâts radiants et est aveuglée jusqu'à votre prochain tour. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée par ce sort. Les morts-vivants et les vases ont un désavantage sur ce jet de sauvegarde.
Vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière par une action, à chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin.
Pour toute la durée du sort, un point de lumière intense brille dans votre main. Il répand une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Cette lumière est équivalente à celle du soleil.

Rayons prismatiques

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Huit rayons de lumière multicolore émanent de votre main. Chaque rayon est d'une couleur différente et a un pouvoir et un usage différent. Chaque créature se trouvant dans un cône de 18 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer la couleur du rayon qui l'affecte.
1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
6. Indigo. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible est entravée. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde, elle est changée en pierre de manière permanente et soumise à la condition "pétrifié". Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; gardez une trace de vos échecs et de vos réussites à chaque tour jusqu'à ce que vous en ayez 3 dans une catégorie.
7. Violet. En cas d'échec, la cible est aveuglée. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si ce nouveau jet de sauvegarde est réussi, l'aveuglement prend fin. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MD choisit et n'est plus aveuglée (typiquement, une créature qui ne se situe pas sur son plan d'origine y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement transportées dans le plan Astral ou le plan Éthéré).
8. Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Relancez deux fois le dé et rejouez tous les 8.

Réanimation

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 300 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis moins d'une minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut ni ramener à la vie une créature morte de vieillesse ni restaurer des parties perdues du corps.

Régénération

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature afin de stimuler sa capacité à guérir naturellement. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour la durée du sort, la cible recouvre 1 point de vie au début de chacun de ses tours de jeu (10 points de vie par minute).
Les membres de la cible qui sont sectionnés (doigts, jambes, queues, etc.) repoussent après 2 minutes, le cas échéant. Si vous tenez le membre en question et que vous l'approchez du moignon, le sort permet de rattacher instantanément le membre au moignon.

Réincarnation

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des huiles et des onguents rares valant au moins 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou une partie de cet humanoïde mort. À condition que l'humanoïde ne soit pas mort depuis plus de 10 jours, le sort crée un nouveau corps adulte pour cet humanoïde et appelle son âme pour qu'elle entre dans ce corps. Si l'âme de la cible n'est pas libre, ou si elle n'en a pas envie, le sort échoue.

La magie façonne un nouveau corps pour que la créature s'y installe, ce qui fait que la race de la créature peut changer. Le MD lance 1d100 et consulte la table ci-dessous pour déterminer quelle forme va prendre la créature lorsqu'elle reviendra à la vie, le MD peut sinon choisir la forme du corps.

d100	Race
01-04	Drakéide
05-13	Nain des collines
14-21	Nain des montagnes
22-25	Elfe noir
26-34	Haut-elfe
35-42	Elfe des bois
43-46	Gnome des forêts
47-52	Gnome des roches
53-56	Demi-elfe
57-60	Demi-orque
61-68	Halfelin pied-léger
69-76	Halfelin corpulent
77-96	Humain
97-00	Tieffelin

La créature réincarnée se rappelle de sa vie passée. Elle conserve les capacités qu'elle possédait sous son ancienne forme ; elle change cependant de race, et change donc de traits raciaux en conséquence.

Rejet du Mal et du Bien

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'eau bénite ou de la poudre de fer et d'argent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie chatoyante vous enveloppe et vous protège des fées, des morts-vivants, et des créatures originaires d'autres plans que le plan Matériel. Pour la durée du sort, les célestes, élémentaires, fées, fiélons, et morts-vivants ont un désavantage aux jets d'attaque contre vous.
Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant l'une ou l'autre des options suivantes.
Annulation d'enchantement. Par une action, vous touchez une créature à portée qui est charmée, effrayée, ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, ou un mort-vivant. La créature que vous touchez cesse immédiatement d'être charmée, effrayé ou possédée par de telles créatures.
Renvoi. Par une action, effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon, ou un mort-vivant à portée. Si votre attaque touche, vous tentez de renvoyer cette créature sur son plan d'origine. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être envoyé sur son plan natif (si elle ne s'y trouve pas actuellement). S'ils ne sont pas sur leur plan natif, les morts-vivants sont envoyés dans la Gisombre et les fées dans la Féerie.

Réparation

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux aimants)
Durée : instantanée

Ce sort répare une simple fissure, déchirure ou fêlure sur un objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne cassé, une clé brisée en deux morceaux, un accroc sur un manteau ou une fuite sur une outre. Tant que la fissure ou l'accroc n'excède pas 30 cm dans toutes les dimensions, vous le réparez, ne laissant aucune trace de la détérioration passée. Ce sort peut réparer physiquement un objet magique ou une créature artificielle, mais ne peut pas rendre sa magie à un objet.

Représaille infernale

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez après avoir subi des dégâts par une créature située à 18 mètres maximum de vous et que vous pouvez voir.
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous pointez votre doigt, et la créature qui vous a infligé des dégâts est momentanément entourée de flammes infernales. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de réussite.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Résistance

niveau 0 - Abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une cape miniature)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

Respiration aquatique

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un court roseau ou un morceau de paille)
Durée : 24 heures

Ce sort procure à un maximum de dix créatures consentantes, à portée et que vous pouvez voir, la capacité de respirer sous l'eau jusqu'à la fin de sa durée. Les créatures affectées conservent également leur mode de respiration normale.

Restauration partielle

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

Restauration suprême
niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 100 po, qui le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous imprégnez une créature que vous touchez d'une énergie positive afin d'annuler un effet débilitant. Vous pouvez réduire de un le niveau d'épuisement de la cible, ou mettre un terme aux effets suivants affligeant la cible :
• Un effet de charme ou de pétrification de la cible
• Une malédiction, incluant le lien de la cible avec un objet magique maudit
• Toute réduction à l'une des valeurs de caractéristique de la cible
• Un effet qui réduit les points de vie maximums de la cible

Résurrection
niveau 7 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 1000 po)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins d'un siècle, qui n'est pas décédée de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et volontaire, la cible revient à la vie avec tous ses points de vie.
Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie.
Ce sort referme les blessures mortelles et réhabilite les parties du corps qui ont été amputées.
Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.
Incanter ce sort pour redonner vie à une créature morte depuis plus d'une année vous handicape fortement. Jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, vous ne pouvez pas incanter de sort et vous avez un désavantage sur tous vos jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique.

Résurrection suprême
niveau 9 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite et des diamants d'une valeur d'au moins 25 000 po, que le sort consumera)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins de 200 ans mais qui n'est pas morte de vieillesse. Si l'âme de la créature est libre et volontaire, la créature est ramenée à la vie avec tous ses points de vie.
Ce sort referme toutes les blessures, neutralise tout poison, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions affectant la créature lorsqu'elle est morte. Le sort remplace les organes endommagés ou les membres manquants. Le sort peut même fournir un nouveau corps si l'original n'existe plus. Dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature et la créature apparaît alors dans un espace inoccupé que vous choisissez à 3 mètres ou moins de vous.

Retraite expéditive
niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Lorsque vous lancez ce sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez effectuer l'action Courir.

Sanctification
niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des herbes, des huiles et de l'encens d'une valeur de 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous touchez un point et imprégnez la zone autour d'une énergie sacrée (ou maudite). La zone peut avoir un rayon allant jusqu'à 18 mètres, et le sort échoue si le rayon inclut une zone déjà sous l'effet d'un sort de *sanctification*. La zone affectée est sujette aux effets suivants.
Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent pas entrer dans la zone, elles ne peuvent pas non plus charmer, effrayer ou posséder des créatures présentes dans la zone sanctifiée. Vous pouvez enlever de cette liste un ou plusieurs types de créatures (sur lesquelles l'effet ne s'appliquera donc pas).
Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire à la zone. Choisissez l'effet parmi la liste suivante, ou choisissez un effet proposé par le MD. Certains de ces effets s'appliquent à des créatures dans la zone ; vous pouvez choisir si l'effet s'applique à toutes les créatures dans la zone, seulement aux créatures qui vénèrent un certain dieu ou suivent un chef particulier, ou seulement aux créatures d'une certaine sorte, comme les orques ou les trolls. Lorsqu'une créature qui devrait être affectée pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou commence son tour dans la zone d'effet, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, la créature ignore l'effet additionnel jusqu'à ce qu'elle quitte la zone d'effet.
Courage. Les créatures affectées ne peuvent pas être effrayées tant qu'elles sont dans la zone d'effet.
Ténèbres. Les ténèbres emplissent la zone. Les lumières normales, ainsi que les lumières magiques créées à partir de sorts de niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent illuminer la zone.
Lumière du jour. Une lumière vive emplit la zone. Les ténèbres magiques, créées à partir de sorts d'un niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent étouffer la lumière.
Protection contre une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la résistance à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.
Vulnérabilité à une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la vulnérabilité face à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Repos éternel. Les corps morts enterrés dans la zone ne peuvent pas devenir des morts-vivants.
Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas de déplacer ou voyager en utilisant la téléportation ou par des moyens extradimensionnels ou interplanaires.
Peur. Les créatures affectées sont effrayées tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet.
Silence. Aucun son ne peut être produit dans la zone d'effet et les sons extérieurs ne parviennent pas à y pénétrer.
Don des langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec toutes les autres créatures présentes dans la zone d'effet, même si elles n'ont aucun langage en commun.

Sanctuaire

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)
Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.
Si la créature protégée fait une attaque ou lance un sort qui affecte une créature ennemie, ce sort se termine.

Sanctuaire secret de Mordenkainen

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre)
Durée : 24 heures

Vous créez, à portée, une zone sécurisée magiquement. La zone est un cube de 1,50 mètre d'arête minimum à 30 mètres d'arête maximum. L'effet reste actif pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le dissipiez en utilisant une action.
Lorsque vous lancez ce sort, vous décidez quelle sorte de sécurité il confère en choisissant une ou plusieurs options parmi les suivantes :
• Les sons ne peuvent pas traverser la barrière située à la limite de la zone d'effet du sort.
• La barrière de la zone d'effet est matérialisée en une nappe de fumée noirâtre, bloquant ainsi la vision (y compris la vision dans le noir) au travers.
• Les capteurs ou détecteurs créés par des sorts de divination ne peuvent pas apparaître à l'intérieur de la zone protégée ou passer au travers de la barrière située à son périmètre.
• Les créatures dans la zone ne peuvent pas être la cible de sorts de divination.
• Rien de peut se téléporter à l'intérieur de la zone protégée, pour y entrer ou pour en sortir.
• Le voyage planaire est bloqué dans l'enceinte de la zone protégée.
Lancer ce sort au même endroit, tous les jours pendant un an, rend son effet permanent.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres pour chaque niveau d'emplacement supérieur au quatrième.
Ainsi vous pourriez protéger une zone comprise dans un pavé de 30 m x 30 m x 60 m en utilisant ce sort dans un emplacement de niveau 5.

Saut

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle)
Durée : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.

Scrutation

niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimum de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent, ou une vasque remplie d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous pouvez voir et entendre une créature spécifique que vous choisissez et qui se trouve dans le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un modificateur dépendant de votre niveau de connaissance et du lien physique qui vous relie à elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut choisir d'échouer volontairement son jet de sauvegarde si elle souhaite être observée.

Connaissance	Modificateur au jet de sauvegarde
Seconde main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familier (vous connaissez bien la cible)	−5

Lien	Modificateur au jet de sauvegarde
Un portrait ou un dessin	−2
Une possession ou un vêtement	−4
Un morceau de corps, une mèche de cheveux, un bout d'ongle, ou similaire	−10

En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible n'est pas affectée, et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures. En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible à 3 mètres de la cible. Vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez à la place du capteur. Le capteur se déplace avec la cible, restant à 3 mètres d'elle pour toute la durée du sort. Une créature qui peut voir l'invisible voit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing. Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu par le passé. Dans ce cas, le capteur apparaît à l'endroit ciblé et ne bouge pas.

Serviteur invisible

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)
Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, sans volonté propre et informe qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez, jusqu'à la fin du sort. Le serviteur prend vie dans un espace inoccupé sur le sol et à portée. Il possède les caractéristiques suivantes : CA 10 ; 1 point de vie ; Force 2 ; ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie.
Une fois par tour, par une action bonus, vous pouvez mentalement ordonner au serviteur de se déplacer de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut exécuter des tâches simples comme un serviteur humain le ferait, comme rapporter quelque chose, nettoyer, raccommoder, plier des vêtements, entretenir un feu, servir à manger, et verser du vin. Une fois votre ordre donné, le serviteur cherche à l'exécuter du mieux qu'il peut jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, puis il attend votre ordre suivant.
Si vous demandez à votre serviteur d'effectuer une tâche qui devrait l'envoyer à plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

Signal d'espérance

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort confère espoir et vitalité. Choisissez des créatures dans la portée du sort. Pour la durée du sort, chaque cible bénéficie de l'avantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse et ses jets de sauvegarde contre la mort. Elle récupère aussi le maximum de points de vie lors d'une guérison.

Silence

niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdies.
Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

Simulacre

niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 12 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la neige ou de la glace en quantité suffisante pour créer un double moitié moins grand de la créature à dupliquer ; quelques cheveux, des bouts d'ongles, ou tout autre fragment du corps de la créature placé dans la neige ou la glace ; et de la poudre de rubis valant au moins 1 500 po, répandue sur le double, et que le sort consomme)
Durée : Jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Vous créez un clone illusoire d'une bête ou d'un humanoïde se trouvant à portée pendant toute la durée de l'incantation du sort. Le clone est une créature partiellement réelle, formée de glace et de neige, qui peut agir et être affectée comme une créature normale. La copie semble être identique à l'originale, mais elle ne possède que la moitié des points de vie maximums de la créature et est créée sans aucun équipement. Sinon, la créature utilise toutes les statistiques de la créature dupliquée.
Le simulacre a une attitude amicale avec vous et toute créature que vous désignez. Il obéit à vos commandes verbales, se déplace et agit selon vos souhaits et agit pendant votre tour au cours des combats. Le simulacre n'a pas la capacité d'apprendre ou de devenir plus puissant, il ne monte donc jamais de niveau, n'améliore pas ses capacités, ni ne peut récupérer un emplacement de sort dépensé.
Si le simulacre subit des dégâts, vous pouvez le réparer dans un laboratoire d'alchimie, en utilisant des herbes et des minerais rares valant au moins 100 po par point de vie récupéré. Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, à ce moment-là il reprend sa forme de neige et fond instantanément.
Si vous lancez ce sort de nouveau, tout clone actuellement actif que vous avez créé grâce à ce sort est instantanément détruit.

Simulacre de vie

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)
Durée : 1 heure

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez 1d4 + 4 points de vie temporaires pour la durée du sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Soins

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Soins de groupe

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane d'un point de votre choix dans la portée du sort. Choisissez jusqu'à six créatures dans une sphère d'un rayon de 9 m centrée sur ce point. Chaque cible récupère un nombre de points de vie égal à 3d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

Sommeil

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)
Durée : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à moins de 6 mètres du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes).
En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, que la créature endormie prenne des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus faible nombre de points de vie. Le nombre de points de vie actuels d'une créature doit être égal ou inférieur au total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée.
Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, lancez un 2d8 supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

Songe

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M (une poignée de sable, un peu d'encre et une plume arrachée d'un oiseau endormi)
Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature que vous connaissez. La cible doit être située sur le même plan d'existence que vous. Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, ne peuvent être contactées par ce sort. Vous, ou une cible volontaire que vous touchez, entrez dans un état de transe, agissant comme un messager. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement, mais il ne peut ni agir, ni bouger.
Si la cible est endormie, le messager apparait dans les rêves de la cible et peut entretenir une conversation avec la cible aussi longtemps qu'elle reste endormie, dans la durée du sort. Le messager peut aussi façonner l'environnement du rêve en créant des paysages, des objets ou d'autres images. Le messager peut émerger de la transe à sa guise. Ce faisant, le sort se termine prématurément. La cible garde un souvenir précis du rêve à son réveil. Si la cible est éveillée lorsque vous incantez le sort, le messager le sait et il peut soit mettre un terme à la transe (et au sort), soit attendre que la cible s'endorme. Le messager apparait alors dans les rêves de la cible.
Le messager peut prendre la forme d'un monstre terrifiant aux yeux de la cible. Dans ce cas, le message peut livrer un message d'au plus dix mots et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi les échos d'une monstruosité fantasmagorique donnent naissance à un cauchemar qui persiste tout au long de la période de sommeil de la cible. Au terme de quoi, elle n'obtient pas les bénéfices de ce repos. De plus, lorsque la cible se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques.
Si vous possédez une partie du corps, une mèche de cheveux, un ongle coupé ou une portion semblable du corps de la cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

Souhait

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Souhait est le sort le plus puissant qu'une créature mortelle puisse lancer. Simplement en parlant à haute voix, vous pouvez altérer les fondements mêmes de la réalité selon vos désirs.
L'utilisation la plus basique de ce sort est de dupliquer n'importe quel autre sort de niveau 8 ou inférieur. Aucune condition n'est exigée pour ce sort, pas même la nécessité de composantes couteuses. Le sort prend simplement effet.
Vous pouvez également créer un des effets suivants de votre choix :
• Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. L'objet ne peut faire plus de 90 mètres de côté et apparait sur le sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.
• Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous pouvez voir de récupérer tous leurs points de vie et vous dissipez tous les effets les affectant, comme décrit dans le sort *restauration suprême*.
• Vous accorder à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir une résistance à un type de dégâts de votre choix.
• Vous accorder à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir l'immunité à un sort unique ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser ainsi que vos compagnons contre l'attaque drainante d'une liche.
• Vous annulez un événement unique récent en obligeant un nouveau jet de dés en remplacement de n'importe quel jet effectué durant le dernier round (incluant votre dernier tour). La réalité se transforme pour correspondre au nouveau lancer. Par exemple, un sort de *souhait* peut

annuler la réussite d'un jet de sauvegarde ennemi, le coup critique d'un adversaire ou un jet de sauvegarde allié manqué. Vous pouvez imposer un jet avec avantage ou désavantage, et vous pouvez choisir d'utiliser le nouveau résultat du lancer ou l'ancien.
Vous pouvez également réaliser d'autres choses que les exemples ci-dessus. Décrivez votre souhait à votre MD de la manière la plus précise possible. Le MD est libre de déterminer ce qui se produit dans ce cas ; plus le souhait est important, plus la probabilité est grande que quelque chose tourne mal. Ce sort pourrait simplement échouer, l'effet que vous souhaitez pourrait être seulement partiellement exécuté, ou vous pourriez subir d'imprévisibles conséquences en fonction de votre formulation du souhait. Par exemple, souhaiter qu'un ennemi soit mort pourrait vous propulser à une époque future où votre ennemi n'est plus vivant, vous éliminant ainsi efficacement du jeu. D'une façon similaire, désirer un objet magique légendaire ou un artéfact pourrait vous transporter instantanément en présence de l'actuel possesseur de l'objet.
Le stress de lancer ce sort pour produire un effet autre que la reproduction d'un autre sort vous affaiblit. Après avoir subi cette tension, chaque fois que vous lancez un sort, et ceci jusqu'à votre prochain repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau de sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités, d'une quelconque manière. De plus, votre Force tombe à 3, si elle n'est pas déjà inférieure à 3, pendant 2d4 jours. Pour chaque jour passé à vous reposer ou à pratiquer une activité mineure, votre temps de récupération diminue de 2 jours. Enfin, vous avez 33% de chance de ne plus jamais être capable de lancer le sort *souhait* si vous avez subi ce stress.

Sphère d'isolement d'Otiluke

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un hémisphère de cristal et un hémisphère assorti de gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une chatoyante sphère de force cloître une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non-consentante doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est emprisonnée pour la durée du sort.
Rien - que ce soit un objet physique, de l'énergie, ou les effets d'un sort - ne peut passer au travers de la barrière, pour en sortir ou pour y entrer, cependant une créature dans la sphère peut respirer normalement. La sphère est immunisée à tous les dégâts, et une créature ou objet présent dans la sphère ne peut pas être endommagé par une attaque ou un effet provenant de l'extérieur, de même, une créature à l'intérieur de la sphère ne peut pas faire de dommage à l'extérieur.
La sphère n'a pas de poids et est tout juste assez large pour contenir la créature ou l'objet qu'elle emprisonne. Une créature cloîtrée peut utiliser son action pour pousser contre la paroi de la sphère et ainsi faire rouler la sphère de la moitié de sa vitesse de déplacement. De la même manière, le globe peut être poussé et ainsi déplacé par les autres créatures.
Un sort de *désintégration* ciblant le globe le détruit sans rien endommagé de ce qu'il contient.

Sphère de feu

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de suif, une pincée de soufre et de la poussière de poudre de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu d'un diamètre de 1,50 mètre apparait dans un espace inoccupé de votre choix dans la portée et pour la durée du sort. Toute créature qui termine son tour de jeu à 1,50 mètre ou moins de la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 2d6 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.
Avec une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres. Si la sphère entre en collision avec une créature, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère et elle arrête son mouvement pour ce tour.
Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez la diriger par-dessus des barrières de 1,50 mètre ou moins et la propulser au-dessus d'un gouffre large de 3 mètres ou moins. La sphère enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés, et émet une lumière vive sur un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

Sphère glaciale d'Otiluke

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une petite sphère de cristal)
Durée : instantanée

Un globe d'énergie glaciale est projeté du bout de votre doigt vers un point de votre choix, à portée, où il explose en une sphère d'un rayon de 18 mètres. Chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 10d6 dégâts de froid. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts.
Si le globe percute une masse d'eau ou un liquide composé principalement d'eau (à l'exception des créatures constituées d'eau), il gèle le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une étendue de 2,7 m² (une case faisant 2,25 m²). La glace reste en place pendant 1 minute. Les créatures qui étaient en train de nager à la surface de l'eau gelée son piégées par la glace. Une créature piégée peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force contre le DD de votre sort pour se libérer.
Si vous le souhaitez, vous pouvez vous abstenir de tirer le globe une fois que vous avez fini d'incanter le sort. Un petit globe de la taille d'une pierre à fronde, froid au toucher, apparaît alors dans votre main. À n'importe quel moment, vous, ou une autre créature à qui vous avez donné le globe, pouvez le lancer (avec une portée de 12 mètres) ou le projeter avec une fronde (la portée du globe devient celle de la fronde). Il se brise à l'impact, avec les mêmes effets que s'il avait été lancé directement suite à l'incantation du sort.
Vous pouvez également poser le globe au sol sans le briser.
Au bout d'une minute, si le globe n'est toujours pas brisé, il explose.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur,

les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au sixième.

Stabilisation

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Suggestion

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.
La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.
Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un chevalier de donner son cheval de bataille au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.
Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort se termine.

Suggestion de groupe

niveau 6 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)
Durée : 24 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement jusqu'à 12 créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peuvent vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.
Chacune des cibles doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.
Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un groupe de soldats d'offrir leurs bourses au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.
Si vous, ou un de vos compagnons, blessez une des créatures sous l'effet de ce sort, il prend fin pour cette créature.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort augmente à 10 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 8, la durée du sort augmente à 30 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort augmente à une année plus un jour.

Symbole

niveau 7 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du mercure, du phosphore, et de la poudre de diamant et d'opale pour une valeur totale minimum de 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : Jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou déclenché

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un dangereux glyphe soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé pour dissimuler le glyphe (comme un livre, un rouleau de parchemin ou un coffre). Si vous optez pour la surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres de diamètre maximum. Si vous choisissez un objet, cet objet doit rester en place ; si l'objet est déplacé à plus de 3 mètres de l'endroit où le sort a été lancé, le glyphe est brisé, et le sort prend fin sans s'être déclenché.
Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.
Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement le toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler l'objet gardé par le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs les plus fréquents sont : ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe.
Vous pouvez affiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort ne s'active que dans certaines circonstances ou en fonction des attributs physiques de la créature (comme sa taille ou son poids), son type morphologique (par exemple, le glyphe pourrait n'affecter que les guenaudes ou les métamorphes). Vous pouvez aussi spécifier que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.
Lorsque vous inscrivez le glyphe, choisissez l'un des options suivantes pour déterminer son effet. Une fois déclenché, le glyphe rougeoie, emplissant une sphère de 18 mètres de rayon de lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature présente dans la sphère lorsque le glyphe est activé est ciblée par son effet, tout comme les créatures qui pénètrent dans la sphère pour la première fois de leur tour ou celles qui y finissent leur tour.

Mort. Chaque créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Discorde. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une cible se chamaille et se dispute avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant cette période, elle est incapable de communiquer de manière claire et distincte et a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique.
Peur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée, la cible lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du glyphe d'au moins 9 mètres à chaque tour, si elle le peut.
Désespoir. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible est accablée de désespoir pendant 1 minute. Pendant cette période, elle ne peut ni attaquer, ni cibler de créature avec des capacités, sorts, ou effets magiques néfastes.
Démence. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la cible est en proie à la folie pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas utiliser d'action, ne peut ni comprendre ce que les autres créatures disent ni lire, et ne plus parler qu'un charabia inintelligible. Le MD contrôle les mouvements de la cible, qui sont imprévisibles.
Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être incapable d'agir pendant 1 minute à causes des atroces souffrances qui l'assaillent.
Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de sombrer dans l'inconscience pendant 10 minutes. Une créature est réveillée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.
Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être étourdie pendant 1 minute.

Télékinésie

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous obtenez la capacité de déplacer ou manipuler les créatures ou les objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, et par une action à chaque tour pour la durée du sort, vous pouvez user de votre volonté sur une créature ou un objet que vous pouvez voir et à portée, générant l'effet correspondant (voir ci-dessous). Vous pouvez affecter la même cible tour après tour, ou en choisir une nouvelle à tout moment. Si vous changez de cible, la cible précédente n'est plus affectée par le sort.
Créature. Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Effectuez un jet de caractéristique avec votre caractéristique pour lancer des sorts en opposition au jet de Force de la créature. Si vous gagnez la confrontation, vous déplacez la créature jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, même vers le haut, mais pas au-delà de la portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée par votre emprise télékinétique. Une créature envoyée en hauteur est suspendue au milieu des airs. Lors des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour tenter de maintenir votre emprise télékinétique sur la créature en effectuant un nouveau jet d'opposition.
Objet. Vous pouvez essayer de déplacer un objet dont le poids ne dépasse pas les 500 kilos. Si l'objet n'est pas porté ou tenu, vous le déplacez automatiquement jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, dans la limite de la portée du sort. Si l'objet est porté ou tenu par une créature, vous devez effectuer un jet de caractéristique avec votre caractéristique pour lancer des sorts en opposition au jet de Force de la créature. Si vous réussissez, vous arrachez l'objet à la créature et pouvez le déplacer de 9 mètres dans toutes les directions, dans les limites de la portée du sort.
Vous pouvez exercer un contrôle fin sur les objets avec votre emprise télékinétique, comme manipuler un objet simple, ouvrir une porte ou un contenant, déposer ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou déverser le contenu d'une fiole.

Téléportation

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément vous et jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix, ou un seul objet, à condition dans les deux cas que vous puissiez les voir dans la limite de la portée du sort, vers une destination que vous déterminez. Si vous ciblez un objet, il doit être possible de l'insérer entièrement à l'intérieur d'un cube de 3 m et il ne peut être tenu ou porté par une créature non consentante.
La destination que vous choisissez doit vous être connue et doit être sur le même plan d'existence que vous. Votre connaissance de la destination détermine si vous y arrivez avec succès. Le MD lance un d100 et consulte la table.

Familiarité	Incident	Zone similaire	Hors cible	Sur la cible
Cercle permanent	—	—	—	01-100
Objet associé	—	—	—	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu par hasard	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Fausse destination	01-50	51-100	—	—

Familiarité. "Cercle permanent" désigne un cercle permanent de téléportation dont vous connaissez le sceau et la séquence d'utilisation.
"Objet associé" signifie que vous possédez un objet pris de la destination souhaitée et cela à l'intérieur d'une période correspondant aux six derniers mois, comme un livre de la bibliothèque d'un magicien, le drap d'un lit d'une suite royale ou un morceau de marbre du tombeau secret d'une liche.
"Très familier" est un endroit où vous avez été très souvent, que vous avez déjà soigneusement étudié ou un endroit que vous pouvez voir lorsque vous lancez le sort.
"Vu par hasard" est un endroit que vous avez vu plus d'une fois, mais duquel vous n'êtes pas très familier.
"Vu une seule fois" est un endroit que vous n'avez vu qu'une fois, possiblement en utilisant la magie.
"Description" est un lieu dont vous ignorez l'emplacement et l'apparence, mais qui correspond à la description de quelqu'un d'autre ou, peut-être, simplement déterminé approximativement à partir d'une carte.
"Fausse destination" est un lieu qui n'existe pas. Peut-être avez-vous essayé de scruter le sanctuaire d'un ennemi, mais votre vision s'est butée à une illusion ou vous avez essayé de vous téléporter à un endroit familier dont l'emplacement n'existe plus.

Sur la cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez où vous voulez.
Hors cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez à une distance aléatoire loin de la destination et dans une direction aléatoire. La distance hors cible est 1d10 × 1d10 pourcents de la distance qui devait être parcourue initialement. Par exemple, si vous avez essayé de parcourir 190 kilomètres, mais vous avez atterri hors cible et vous obtenu un 5 et un 3 sur les deux d10, alors vous seriez hors cible de 15 pourcents, ou 28 kilomètres de là. Le MD détermine la direction de la cible au hasard en lançant un d8 et désignant 1 comme le nord, 2 comme le nord-est, 3 comme l'est, et ainsi de suite autour des points cardinaux. Si vous étiez supposé être téléporté dans une ville côtière, mais que votre destination dérive finalement de plus de 28 kilomètres en pleine mer, vous pourriez être alors en difficulté.
Zone similaire. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) vous retrouvez dans une autre zone qui est visuellement ou thématiquement similaire à la zone ciblée. Si vous ciblez la position de votre laboratoire personnel, par exemple, vous pourriez vous retrouver dans le laboratoire d'un autre magicien ou dans une autre échoppe de fournitures magiques ayant sensiblement les mêmes outils et instruments que votre laboratoire. En règle générale, vous apparaissez dans le lieu similaire le plus proche, mais puisque le sort n'a pas vraiment de limite de portée pour la destination, vous pourriez également vous retrouver n'importe où dans le plan d'existence.
Incident. Les effets magiques imprévisibles du sort résultent en un voyage périlleux. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 dégâts de force et le MD relance sur la table pour voir où vous vous retrouvez à présent (plusieurs incidents peuvent alors se produire de suite, infligeant des dégâts à chaque fois).

Tempête de feu

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une tempête formée de rideaux enflammés apparait à l'endroit de votre choix, dans la portée du sort. La zone de la tempête se compose de dix cubes de 3 mètres de côté, que vous pouvez organiser à votre guise. Chaque cube doit avoir une face adjacente à la face d'un autre cube. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 7d10 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.
Le feu endommage les objets dans la zone et allume les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. Si vous le souhaitez, les végétaux dans la zone ne sont pas touchés par le sort.

Tempête de grêle

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : instantanée

Une pluie de grêle dure comme la pierre tombe au sol dans un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point choisi à l'intérieur de la portée du sort. Chaque créature dans le cylindre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid, ou la moitié si le jet de sauvegarde est réussi.
Les grêlons transforment la zone d'effet de la tempête en un terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts contondants augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

Tempête vengeresse

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : Vue
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des nuages orageux tourbillonnants apparaissent, centrés sur un point que vous pouvez voir et s'étalant dans un rayon de 108 mètres. Des éclairs zèbrent le ciel dans la zone, le tonnerre éclate, et de puissants vents font rage. Chaque créature située sous le nuage (à 1 500 mètres au-dessous maximum) lorsqu'il apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et est assourdie pendant 5 minutes.
À chaque nouveau tour où vous maintenez votre concentration sur ce sort, la tempête produit des effets supplémentaires lors de votre tour de jeu.
Round 2. Une pluie acide tombe du nuage. Chaque créature ou objet sous le nuage subit 1d6 dégâts d'acide.
Round 3. Vous appelez six éclairs pour qu'ils frappent chacun une créature ou un objet de votre choix et situé sous le nuage. Une créature ou un objet ne peut être ciblé par plus d'un éclair. Une créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. La créature subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Round 4. Une pluie de grêlon s'abat. Chaque créature située sous le nuage subit 2d6 dégâts contondants.
Round 5-10. Des rafales de vent et des pluies glaciales se déchaînent dans la zone sous le nuage. La zone devient un terrain difficile et est profondément obscurcie. Chaque créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Les attaques à distance avec une arme sont impossibles dans la zone. Le vent et la pluie compte comme une distraction importante pour ce qui est de maintenir sa concentration sur ses sorts. Enfin, les puissantes rafales de vent (atteignant 32 à 80 km/h) dispersent automatiquement le brouillard, le brume, et tout autre phénomène similaire dans la zone, qu'ils soient naturels ou magiques.

Ténèbres

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques s'étendent d'un point de votre choix dans la portée du sort pour remplir une sphère de 4,50 mètres de rayon pour la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peut percer ces ténèbres et une lumière non magique ne peut y éclairer.
Si le point choisi est un objet que vous portez ou qui n'est pas porté ou transporté, les ténèbres émanent de l'objet et

elles se déplacent avec lui. Recouvrir complètement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, bloque les ténèbres.
Si n'importe quelle portion de ce sort chevauche une portion de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est alors dissipé.

Tentacules noirs d'Evard

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un morceau de tentacule d'une pieuvre ou d'un calmar géant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

De sombres tentacules grouillants occupent le sol dans un carré de 6 mètres d'arête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces tentacules rendent le terrain difficile.
Lorsqu'une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d6 dégâts contondants et elle est entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui débute son tour dans la zone et qui est déjà entravée par les tentacules subit 3d6 dégâts contondants.
Une créature entravée par les tentacules peut utiliser son action pour faire un jet de Force ou de Dextérité (selon son choix) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, elle se libère.

Terraformage

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac)
Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une superficie de terrain pas plus large que 12 mètres de côté dans la portée du sort. Vous pouvez façonner la terre, le sable ou l'argile dans la zone de la manière que vous souhaitez pour la durée du sort. Vous pouvez élever ou abaisser l'altitude de la zone, déblayer ou remblayer une tranchée, ériger ou aplatir un mur ou former un pilier. La mesure de telles modifications ne peut excéder la moitié de la dimension la plus large de la zone. Ainsi, si vous remodelez un carré de 12 mètres d'arête, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de hauteur, élever ou abaisser l'altitude de ce carré de 6 mètres, creuser une tranchée de 6 mètres de profondeur, et ainsi de suite. Les changements prennent 10 minutes pour s'achever.
À la fin de chaque période de 10 minutes que vous passez concentré sur le sort, vous pouvez terraformer une nouvelle superficie.
Puisque la transformation du relief s'effectue lentement, les créatures présentes dans la zone ne peuvent être piégées ou blessées par les mouvements du sol.
Ce sort ne peut manipuler la roche naturelle et les constructions de pierre. Le roc et les structures se déplacent pour accommoder le nouveau relief. Si votre terraformage place une structure en position précaire, elle pourrait s'écrouler.
Également, le sort n'affecte pas la croissance de la végétation. Les plantes sont transportées par le mouvement du sol.

Terrain hallucinatoire

niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (un caillou, une brindille et un bout de plante verte)
Durée : 24 heures

Vous faites en sorte qu'un terrain dans un cube de 45 mètres de côté, à portée, paraisse (d'un point de vue auditif, olfactif et visuel) être d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, un terrain à ciel ouvert ou une route peut ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou n'importe quel autre terrain difficile ou insurmontable. Un étang peut être illusoirement converti en prairie d'herbe verte, un précipice peut ressembler à une pente douce, et un ravin rocailleux peut prendre l'allure d'une large route plate. Les structures manufacturées, les équipements et les créatures dans la zone ne voient pas leur apparence changer.
Les caractéristiques palpables du terrain ne sont pas modifiées, ce qui fait que les créatures qui pénètrent dans la zone voient probablement au travers de l'illusion. Si la différence entre l'illusion et la réalité n'est pas évidente par le contact, une créature qui examine attentivement l'illusion peut tenter un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du sort pour ne plus en être affectée. Une créature qui comprend que l'illusion en est une, la voit comme une vague image superposée au terrain réel.

Terreur

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (un cône de 9 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une plume blanche ou le cœur d'une poule)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmatique des pires craintes d'une créature. Chaque créature dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient et être effrayée pour la durée du sort.
Tant qu'elle est effrayée par ce sort, la créature doit utiliser l'action Courir et s'éloigner de vous par le chemin disponible le plus sûr, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nul par où aller. Si la créature termine son tour à un endroit où il n'y a aucune ligne de mire entre elle et vous, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si le jet de sauvegarde est une réussite, le sort prend fin pour cette créature.

Texte illusoire

niveau 1 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : S, M (une encre à base de plomb d'une valeur minimum de 10 po, que le sort consomme)
Durée : 10 jours

Vous écrivez sur un parchemin, du papier, ou tout autre matériau adapté à l'écriture, et l'imprégnez d'une puissante illusion qui reste en place pour toute la durée du sort.
Pour vous et pour toute créature que vous avez désignée lorsque vous avez lancé ce sort, l'écriture apparaît normalement, tracée de votre main, et transmet ce que vous souhaitiez communiquer lorsque vous avez lancé ce sort. Pour toutes les autres créatures, les écritures semblent être rédigées dans un dialecte inconnu ou

magique, ce qui les rend inintelligibles. Vous pouvez sinon faire en sorte que les écritures transmettent un tout autre message, écrit d'une autre main et dans un autre langage, à condition que ce soit un langage que vous connaissiez.
Dans le cas où le sort serait dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent tous les deux.
Une créature qui possède la vision véritable peut lire le message caché.

Thaumaturgie

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : jusqu'à une minute

Vous simulez une chose extraordinaire, un signe de puissance surnaturelle. Vous créez un des effets magiques suivants dans la limite de portée du sort :
• Votre voix devient trois fois plus puissante que la normale pour 1 minute.
• Vous faîtes vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou bien encore vous changez leur couleur pendant 1 minute.
• Vous causez des tremblements inoffensifs dans le sol pendant 1 minute.
• Vous créez un son instantané qui provient d'un point de votre choix dans la limite de portée du sort, tel qu'un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des chuchotements de mauvais augure.
• Vous provoquez instantanément l'ouverture ou le claquement brusque d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
• Vous altérez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.
Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir activement jusqu'à trois de ses effets à la fois, et vous pouvez rompre un effet au prix d'une action.

Toile d'araignée

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de toile d'araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisse et collante à un point de votre choix dans la portée du sort. Les toiles remplissent un cube de 6 mètres sur 6 mètres à cet endroit pendant la durée du sort. Les toiles sont considérées comme un terrain difficile et la visibilité y est réduite.
Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux masses solides (comme des murs ou des arbres) ou superposées à partir du sol, d'un mur ou du plafond, la masse de toiles invoquée s'effondre sur elle-même et le sort se termine au début de votre prochain tour. Les toiles superposées sur une surface plane ont une épaisseur de 1,50 mètre.
Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y entre au cours de son tour doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est entravée aussi longtemps qu'elle demeure dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.
Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre votre DD de sauvegarde du sort. Si elle réussit, elle n'est plus entravée.
Les toiles sont inflammables. Un cube de 1,50 x 1,50 mètre de toiles exposé au feu se consume en un round, causant 2d4 dégâts de feu à toute créature commençant son tour dans les toiles enflammées.

Toucher du vampire

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres peut aspirer la force vitale des autres et soigner vos plaies. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à votre portée. Si vous touchez, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez attaquer de nouveau à chacun de vos tours en utilisant une action.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Trait de feu

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez un trait de feu sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible prend 1d10 dégâts de feu. Un objet inflammable touché par ce sort prend feu s'il n'est pas porté.
Les dégâts du sort augmentent de 1d10 aux niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Tremblement de terre

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 m
Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un bloc d'argile)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous générez un bouleversement sismique à un endroit visible sur le sol dans la portée du sort. Pendant la durée, une intense secousse déchire le sol sur un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point indiqué. Les créatures et les structures en contact avec le sol sont secouées.
Le sol dans la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au sol qui se concentre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration est brisée.
Lorsque vous lancez ce sort ainsi qu'à chaque fin de tour passé à vous concentrer, chaque créature au sol doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi la créature est mise à terre.
Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon la nature du terrain dans le secteur, à la discrétion du MD.
Fissures. Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6 fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de 1d10 x 3 mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir

un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure.
Une fissure qui s'ouvre sous une structure cause l'effondrement de la structure (voir plus bas).
Structures. La secousse cause 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'à chaque début de votre tour de jeu jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à moins de la moitié de la hauteur de la structure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit 5d6 dégâts contondants. De plus, elle est mise à terre et ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en fonction de la nature des décombres. Sur une sauvegarde réussie, la créature ne subit que la moitié des dégâts et elle n'est pas mise à terre ou ensevelie.

Urne magique

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, du cristal, un reliquaire et un quelconque récipient ornemental valant au moins 500 po)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Votre corps sombre dans un état catatonique alors que votre âme le quitte pour se loger dans le récipient employé en tant que composante matérielle. Tant que votre âme demeure dans le récipient, vous êtes conscient de votre environnement comme si vous étiez à la place du récipient. Vous ne pouvez vous déplacer ou réagir. La seule action dont vous disposez est de projeter votre âme jusqu'à 30 mètres hors du récipient, soit pour retourner dans votre corps (et mettre fin au sort), soit pour tenter de posséder le corps d'un humanoïde.
Vous pouvez tenter de posséder un humanoïde visible à moins de 30 mètres de vous. Les créatures protégées par un sort de *protection contre le Mal et le Bien* ou un sort de *cercle magique* ne peuvent être possédées. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi votre âme prend place dans le corps de la cible et l'âme de la cible est séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre effort de la posséder, et vous ne pouvez pas tenter de la posséder à nouveau pour les 24 prochaines heures.
Lorsque vous prenez possession du corps d'une créature, vous le contrôlez. Vos caractéristiques sont remplacées par celle de la créature. Vous conservez néanmoins votre alignement et votre Intelligence, votre Sagesse et votre Charisme. Vous conservez aussi les bénéfices de vos capacités de classe. Si la cible est dotée de niveaux de classe, vous ne pouvez pas faire usage de ses caractéristiques.
Entre temps, l'âme de la créature possédée peut percevoir à partir du récipient avec ses propres sens, mais elle ne peut se déplacer ni prendre action.
Pendant que vous possédez un corps, vous pouvez utiliser votre action pour que votre âme retourne dans le récipient s'il se trouve à moins de 30 mètres de vous. Ainsi, l'âme de la créature d'accueil retourne dans son corps. Si le corps d'accueil meurt pendant que vous y êtes, la créature meure et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si vous réussissez et que le récipient est à moins de 30 mètres de vous, vous réintégrez le récipient. Sinon, vous mourrez.
Si le récipient est détruit ou si le sort prend fin, votre âme retourne immédiatement dans votre corps. Si votre corps est à plus de 30 mètres de vous ou si votre corps est mort lorsque vous tentez d'y retourner, vous mourrez. Si l'âme d'une autre créature est dans le récipient au moment où il est détruit, l'âme de la créature retourne à son corps s'il est toujours vivant et à moins de 30 mètres. Sinon, la créature meure.
Lorsque le sort prend fin, le récipient se détruit.

Vaporisation de poison

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 dégâts de poison. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

Vent divin

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (du feu et de l'eau bénite)
Durée : 8 heures

Vous et jusqu'à 10 créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée, êtes transformés en vapeur pour la durée du sort, ressemblant à de petits nuages. Tant qu'elle est sous cette forme de nuage, une créature obtient une vitesse de vol de 90 mètres ainsi que la résistance aux dégâts des armes non magiques. Les seules actions que peut effectuer une créature sous cette forme sont l'action Courir et le retour à sa forme normale. Revenir à sa forme normale prend 1 minute, durant laquelle la créature est incapable d'agir et ne peut pas se déplacer. Jusqu'à la fin du sort, une créature peut revenir en forme nuageuse, ce qui lui prendra également 1 minute de transformation.
Si une créature est sous forme nuageuse et en train de voler lorsque l'effet prend fin, la créature redescend à la vitesse de 18 mètres par round pendant 1 minute jusqu'à ce qu'elle touche terre, ce qu'elle fait sans encombre. Si elle ne touche pas le sol après 1 minute, la créature chute de la distance restante.

Verrou magique

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la poudre d'or d'une valeur de 25 po, consumé par le sort)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou toute autre entrée qui possède une fermeture. L'objet se retrouve verrouillé pendant la durée du sort. Vous et les créatures que vous désignez lors du lancement du sort pouvez ouvrir l'objet normalement. Vous pouvez aussi créer un mot de passe qui, quand il est prononcé à 1,50 mètre ou moins de l'objet, supprime l'effet du sort pendant 1 minute. Autrement, il est impossible de passer l'objet, sauf s'il est

brisé ou si le sort est dissipé ou prend fin. Lancer le sort *déblocage* supprime *verrou magique* pendant 10 minutes. L'objet affecté par le sort est plus difficile à briser ou forcer ; le DD pour le briser ou tenter de le crocheter augmente de 10.

Vision dans le noir

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (soit une pincée de carotte séchée, soit une agate)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui conférer la capacité de voir dans le noir. Pour la durée du sort, cette créature obtient la vision dans le noir (portée 18 mètres).

Vision lucide

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pommade pour les yeux coûtant 25 po ; elle est fabriquée à partir d'une poudre de champignon, de safran et de graisse, et est consommée par le sort)
Durée : 1 heure

Ce sort donne à la créature consentante que vous touchez la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pour la durée du sort, la créature est dotée d'une vision véritable, remarque les portes secrètes cachées par magie et peut voir dans le plan éthéré jusqu'à une portée de 36 mètres.

Voie végétale

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : 1 tour

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée de taille G ou supérieure se trouvant à portée et une autre plante pouvant se trouver n'importe où sur le même plan d'existence. Vous devez avoir déjà vu ou touché au moins une fois la plante de destination. Pour toute la durée du sort, n'importe quelle créature peut pénétrer dans la plante ciblée et en sortir par la plante de destination en utilisant 1,50 mètre de son mouvement.

Vol

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature volontaire. La cible obtient une vitesse de vol de 18 m pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

Voyage par les arbres

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous gagnez la capacité de pénétrer dans un arbre et de vous déplacer à l'intérieur pour ressortir par un autre arbre de la même espèce se trouvant à 150 mètres maximum. Les deux arbres doivent être vivants et être au moins aussi grands que vous. Vous devez utiliser 1,50 mètre de votre mouvement pour entrer dans l'arbre. Vous connaissez immédiatement l'emplacement de tous les autres arbres de la même espèce se trouvant à 150 mètres à la ronde et, faisant partie du mouvement que vous avez utilisé pour pénétrer dans l'arbre, vous pouvez vous déplacer à l'intérieur d'un autre arbre ou sortir de l'arbre dans lequel vous êtes. Vous apparaissez à l'endroit de votre choix à 1,50 mètre de l'arbre de destination en dépensant 1,50 mètre de mouvement supplémentaire. S'il ne vous reste plus de mouvement à dépenser, vous apparaissez à 1,50 mètre de l'arbre par lequel vous êtes entré.
Vous pouvez utiliser ce moyen de transport une fois par tour pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chacun de vos tours en dehors d'un arbre.

Zone d'antimagie

niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (sphère d'un rayon de 3 m)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 3 mètres vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques redeviennent mondains. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements.
Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artéfact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.
Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que *projectile magique* ou *charme-personne*, qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.
Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que *boule de feu*, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un *mur de feu* sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.
Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.
Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue mondaine.
Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère

ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.

Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extra-dimensionnel comme celui créé par le sort *corde enchantée*, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparait temporairement de la sphère. Une telle créature réapparait instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par des sorts de *zone d'antimagie* ne s'annulent pas l'une l'autre.

Zone de vérité

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.